PRINTED AT

THE "TIMES OF INDIA" PRESS

BOMBAY.

बडोदें राज्याचें देशी शाळा खातें.

सचित्र
मराठी खेळांचें पुस्तक.

श्रीमंत सरकार महाराज सयाजीराव गायकवाड,
सेनाखासखेल, समशेर बहादुर, यांच्या

आज्ञेवरून

तयार करणार

अनंत बाबाजी देवधर.

आवृत्ति पहिली.

संवत १९६२. इ. स. १९०६.

मुंबई :
"टाइम्स ऑफ इंडिया" छापखान्यांत छापिलें.

किंमत ४॥ रुपये.

मुंबई :

श्री " टाइम्स ऑफ् इंडिया " छापखान्यांत छापिलें.

प्रस्तावना.

श्रीमंत महाराज साहेब यांनीं "**देशी रमत**" ह्मणून एक गुजराथींत पुस्तक तय्यार करविलें. परंतु मराठी भाषेंत अशा प्रकारचें पुस्तक बिलकूल नाहीं हें पाहून निरनिराळ्या प्रांतांमधून खेळांची माहिती मिळवून ती एकत्र करून पुस्तक रूपानें छापण्याची **श्रीमंतानीं** इच्छा प्रदर्शित केली व तें काम शाळा खात्याकडे सोंपविलें. त्या इच्छेचेंच हें फळ होय. हें पुस्तक ह्या पूर्वींच प्रसिद्ध झालें पाहिजे होतें परंतु कित्येक अपरिहार्य कारणामुळें तें झालें नाहीं. तथापि हल्लीं हें प्रसिद्ध झाल्यामुळें लागलेला विलंब क्षम्य होय.

हें पुस्तक सुंदर रीतीनें छापण्यास व त्यांतील चित्रें वगैरेचें काम सुबक रीतीनें करून पार पाडण्यास "**टाईम्स**" छापखान्यानें अत्यंत मेहनत घेतली आहे.

J. A. DALAL,

विद्याधिकारी.



अनुक्रमणिका.

भाग पहिला.

मुलांचे खेळ.

अनुक्रमणिका.

चातुर्यात्मक खेळ.

भाग दुसरा.

मुलींचे खेळ.

मुलांचे खेळ.

चकणें किंवा राज्य देणें.

आरंभीं खेळणाऱ्या सर्व मुलांनीं वाटोळें उभें राहवें. नंतर सर्वांनीं टाळ्या वाजवाव्या. ज्याच्या टाळीचा आवाज सर्वांच्या शेवटीं ऐकूं येईल, म्हणजे ज्याची टाळी सर्वांच्या शेवटीं पडेल, त्याच्यावर **राज्य** आलें असें समजावें. ज्याच्यावर राज्य येतें त्यास **चोर** किंवा **राज्य देणारा** असें ह्मणतात.

कोणाची टाळी शेवटीं पडली तें बहुमतानें ठरवावें.

प्रथम खेळणाऱ्या मुलांपैकीं कोणी तरी तिघांजणांनीं एकमेकांच्या हातांच्या बोटांत बोटें अडकवून हात उंच करून उभें रहावें. नंतर त्या तिघांनींहि एकदम एकमेकांचे हात सोडून, आपआपल्या डाव्या हाताच्या पंजावर उजव्या हाताचा पंजा उलथा अगर पालथा ठेवावा, किंवा उजव्या हाताच्या पंजावर डाव्या हाताचा पंजा उलथा अगर पालथा ठेवावा. ज्याचा पंजा बाकीच्या दोघांच्या पंजाहून निराळा पडेल, तो **उजवला** किंवा **सुटला** असें समजावें; म्हणजे दोघांचे पंजे उलथे पडले, व एकाचा पालथा पडला, तर ज्याचा पालथा पडला असेल, तो **उजवला** असें समजावें. उजवलेल्या मुलानें बाकीच्या मुलांपासून दूर व्हावें.

नंतर पहिले शिल्लक राहिलेले दोन व खेळणारे जे इतर गडी असतील त्यांपैकीं एक मिळून तिघांनीं पुनः चकावें, म्हणजे वर सांगितल्याप्रमाणें करावें; याप्रमाणें दोहोंशिवाय बाकीचे सर्व गडी उतरेपर्यंत पुनः पुनः करावें. नंतर जे दोन गडी उतरावयाचे राहिले असतील त्यांच्या मदतीस उतरलेल्यांपैकीं एक इसम घेऊन त्या तिघांनींहि त्या दोहोंपैकीं एकजण उतरेपर्यंत चकत रहावें. याप्रमाणें एका शिवाय बाकी सर्व मुलगे उतरले, कीं जो एक शिल्लक राहिला असेल, त्याच्यावर **राज्य** आलें, म्हणजे तो **चोर** झाला असें समजावें.

खेळणारांपैकीं एका मुलानें आपले दोन्ही हात जोडून त्यांच्यामध्यें एक बारीक काडी धरावी. ती अशी कीं, तिचें एक टोंक हातांत असावें, व एक किंचित् हाताच्या बाहेर रहावें. नंतर सर्व खेळणारांनीं एका मागून एक याप्रमाणें ती काडी थोड थोडी बाहेर ओढावी. ज्याच्या ओढण्यानें ती काडी हातांच्या बाहेर पडेल तो **चोर** झाला असें समजावें. राज्य देण्याच्या ह्या रीतीस "**काडीखेंची**" असें ह्मणतात.

भिडू वांटून घेणें.

खेळणाऱ्या मुलांपैकीं दोघांजणांनीं एक ठिकाणीं बसावें, व बाकीच्या मुलांनीं दोघां दोघांची एकेक जोडी करून बसलेल्या मुलांपासून कांहीं अंतरावर जावें. नंतर त्यांपैकीं प्रत्येकजणानें आपापणांस कोणतें तरी नांव ठेवावें. उदाहरणार्थ :--**अ** व **ब** ह्या दोन मुलांच्या जोडींतील **अ**नें आपलें नांव **चंद्र** व **ब**नें आपलें नांव **सूर्य** असें ठेवावें. याप्रमाणें सर्व जोड्यांतील मुलांनीं आपआपलीं नांवें ठेविलीं ह्मणजे एकेका जोडींतील मुलांनीं एकमेकांच्या खांद्यावर हात ठेवून बसलेल्या दोन मुलांजवळ यावें.

नंतर एका जोडींतील मुलांनीं बसलेल्या मुलांस उद्देशून म्हणावें.

"कोणीं घ्या **चंद्र** आणि कोणीं घ्या **सूर्य**."

मग बसलेल्या मुलांपैकीं एकानें ह्मणावें.

"आम्हाला पाहिजे **चंद्र**."

त्यानें असें म्हटलें, कीं ज्यानें आपलें नांव **चंद्र** ठेविलें असेल, त्या मुलानें ज्यानें त्यास मागितलें असेल, त्याच्याकडे जावें; व जोडींतल्या दुसऱ्या मुलानें बसलेल्या दुसऱ्या मुलाकडे जावें.

वर सांगितल्याप्रमाणें बसलेल्या दोन मुलांपैकीं प्रत्येकानें आळी-पाळीनें भिडू मागून घ्यावा. ह्याप्रमाणें सर्व जोड्या येऊन गेल्यावर व बसलेल्या दोन मुलांनीं भिडू मागून घेतल्यावर, खेळणारांचे दोन सम-समान पक्ष होतात, हें उघडच आहे.

कित्येक खेळांमध्यें त्याच खेळास लागू अशा **राज्य** देण्याच्या रीति आहेत त्या, त्या त्या खेळांत दिल्या आहेत.

ही वर सांगितलेली भिडू वांटून घेण्याची रीत बहुधा अल्पवयस्क मुलांसच लागू पडते; परंतु जरा वयस्क मुलें झालीं ह्मणजे ह्या रीति-प्रमाणें भिडू वांटून न घेतां त्यांतीलच दोन पुढारी होऊन योग्यते-प्रमाणें समसमान पक्ष होतील. अशा रीतिनें भिडू निवडून घेतात.

भिडू वांटून घेऊन दोन समान पक्ष झाल्यावर त्यांपैकीं एकावर राज्य देण्याची रीत.

खेळणारांनीं आपले दोन समसमान पक्ष केल्यावर खेळण्यास सुरवात करण्यांपूर्वी. आधीं कोणीं खेळावें ह्मणजे कोणीं **राज्य** घ्यावें, हें ठरविण्या-करितां कोणत्या तरी एका पक्षांतील एक मुलगा ढब्बू पैशा एवढा अथवा त्याहून जरा सरस असा एक कौलाचा* तुकडा घेतो. व त्याच्या एका बाजूस खुणेकरितां पाणी अगर चुना लावून ती बाजू ओली अथवा पांढरी करितो. कौलाच्या कोरड्या अगर चुना लावलेल्या बाजूस **सुकी** अथवा **पांढरी** व ओल्या बाजूस **ओली** अगर **काळी** असें ह्मणतात.

नंतर तो दुसऱ्या पक्षांतील पुढारी मुलास विचारितो: " तुमची ओली अगर पांढरी कीं सुकी अगर काळी. " मग तो दोहोंपैकीं कोणती तरी एक बाजू आपली असें सांगतो. नंतर पहिला मुलगा तो कौलाचा तुकडा वर फेंकतो. तो तुकडा जमिनीवर पडल्यावर वरची बाजू जर दुसऱ्या पक्षांतील मुलानें सांगितल्याप्रमाणें निघाली. तर पहिल्या पक्षावर **राज्य** येतें: पण तीच बाजू जर दुसऱ्या पक्षांतील मुलानें सांगितल्या-प्रमाणें निघाली नाहीं. तर दुसऱ्या पक्षावर **राज्य** येतें.

ह्या शिवाय कित्येक ठिकाणीं व विशेषतः कित्येक खेळांत कौलाच्या तुकड्या ऐवजीं पैशाचा उपयोग करितात. ह्मणजे मुखवट्याकडील बाजूस " जरी " व त्याच्या पाठीकडील बाजूस " ऊंध " अशा संज्ञा देतात व ह्या रीतीस " जरी उंधेची रीत " असें ह्मणतात. ह्मणजे पैसा वर फेंकल्यावर वरप्रमाणें जरीची बाजू वर येऊन ती ज्यानें धरली असेल त्यानें प्रथमतः डाव घ्यावा व दुसऱ्यानें द्यावा.

---

* ह्या रीतीस उन्हाळ्या पावसाळ्याची रीत असेंहि कित्येक ठिकाणीं ह्मणतात.



आट्यापाट्याची चाटी किंवा टाळी घेणें.

खेळांचें वर्णन



आट्यापाट्या.

चिलीपाट. सुरनाट. मृदंगपाट्या. सुरपाट. फळ्या.

मोकळ्या जागेवर खेळावयाचे जे खेळ आहेत, त्यांत आट्यापाट्या-सारखा अत्यंत व उत्तम खेळ दुसरा सांपडावयाचाच नाहीं. याच्या-योगानें शरीराच्या निरनिराळ्या भागांस उत्तम व्यायाम होऊन, मनाचीहि प्रसन्नता व्हाते. शिवाय हा खेळ खेळण्यास साहित्यहि कांहीं लागत नाहीं. त्यामुळें सर्व दर्जांतील लोकांस वाटेल तेव्हां हा खेळ खेळतां येतो.

हा खेळ कधीं व कोणीं शोधून काढला याबद्दल कांहींच माहिती मिळत नाहीं. प्रसिद्ध महासाधु **तुकाराम** यांनीं " मृदंगपाट्या " ह्या सदराखालीं बरेच अभंग लिहिले आहेत. त्यांवरून हा खेळ त्यांच्या पूर्वीहि होता इतकेंच त्यांत सिद्ध होतें. **तुकाराम** साधूचा जन्म इसवी सन १६०८-९ त झाला. ह्यावरून हा खेळ बराच प्राचीन आहे हें स्पष्ट होतें.

ह्या खेळास विशेष महत्व येण्याचीं मुख्य कारणें व्यायाम व करमणूक हीं होत. व अलीकडे हा खेळ राष्ट्रीय खेळाच्या तोडीचा होण्याजोगता आहे असें कित्येक विद्वान मंडळीस वाटल्यावरून **पुणें** येथील कांहीं देशाभिमानी लोकांच्या मनांत हा आपला खेळ तसा व्हावा अशी इच्छा

उत्पन्न झाली; आणि त्यावरून त्यांनीं त्यास शास्त्रीय स्वरूप देण्याचा यत्न केला, व तो बऱ्याच अंशीं सिद्धीस गेला आहे.

पुणें येथील ह्या मंडळींस ह्या खेळास व्यवस्थित स्वरूप देण्यासाठीं काय काय खटपटी कराव्या लागल्या त्याची हकीकत खालीं थोडक्यांत दिली आहे:—

प्रथम सन १८७१ ह्या वर्षी कांहीं जणांनीं " नातु आट्यापाट्या क्लब " नांवाचा एक क्लब स्थापन केला. आणि तेव्हांपासून ह्या खेळाची आवड लोकांस जास्त होऊं लागून सन १८८७ पर्यंत आट्यापाट्या खेळणारे लोकांचे आणखी सहा क्लब झाले; आणि पुढें ह्या मंडळींचे परस्परांत सामनेही होऊं लागले. परंतु खेळासंबंधीं ठराविक नियम नसल्यामुळें, वारंवार वाटाघाटी होऊन खास निकाल असा कांहींच लागत नसे. त्यामुळें खेळांतील मजा नाहींशी होई. केव्हां केव्हां तर डाव ऐन रंगांत आला असतां एकदम बंद करावा लागे; व कित्येक वेळां तर हातघाई पर्यंत देखील प्रसंग येऊन ठेपे.

ह्या व दुसऱ्या अनेक कारणांवरून ह्या खेळासंबंधीं ठराविक नियम असावे असा विचार करून पुण्यांतील सातहि क्लबांनीं मिळून महाराष्ट्रांतील निरनिराळ्या ठिकाणीं हा खेळ कोणकोणत्या रीतिनें खेळण्यांत येतो ती माहिती मिळविली; व त्यासंबंधीं सर्व साधारण असे कांहीं नियम केले.

ता. १७ माहे जून सन १८८८ रोजीं वर सांगितलेल्या सातहि क्लबांतील मंडळींची विश्रामबागेंत सभा होऊन त्यांनीं " आर्य क्रीडोद्धारक

समाज" नांवाची संस्था स्थापन केली. ह्या समाजापुढें ठरलेले नियम वाचण्यांत आले. व पुढें ह्याच समाजानें ते छापून प्रसिद्ध केले.

हा खेळ मैदानांत अथवा रुंद अशा रस्त्यावरहि खेळतात. हा खेळ खेळण्याचे मुख्य दिवस ह्मटले ह्मणजे माघी पुनवेपासून—दांडी पौर्णिमेपासून—ते रंग पंचमीपर्यंत व विशेषतः चांदण्या रात्रीं. पण अलीकडे पुष्कळ ठिकाणीं "आट्यापाट्या क्लब" स्थापन झाले असून हा खेळ रोज संध्याकाळीं अगर सुटीच्या दिवशीं खेळण्यांत येतो.

पाट्या पाडणें.—पाट्या पाडावयाच्या त्या एकंदर खेळणारांच्या प्रमाणांवर पाडाव्या लागतात. एका पक्षाकडे जितके गडी असतील तितक्या पाट्या पाडाव्या. जिकडून खेळ सुरू करावयाचा असेल, त्या बाजूच्या पहिल्या पाटीस "चांभार पाटी" अगर कोठें कोठें "कपाळपाटी" असें ह्मणतात. चांदण्या रात्रीं खेळ खेळावयाचा असतो तेव्हां बहुतकरून पाट्या पाण्यानेंच पाडतात. दिवसा मात्र पाण्यानें अगर रांगोळीच्या किंवा कोठें कोठें पांढऱ्या स्वच्छ पिठाच्या अथवा राखेच्या पाडतात. जर खेळण्यांत एका पक्षाकडे ११ गडी असतील तर पाट्या ११ पाडाव्या व त्यांच्या मधोमध एक उभी पाटी पाडावी. ह्या पाटीस "मृदुंग" अगर "मुर्दुंग पाटी" (सुरपाटी) असें ह्मणतात. पाट्या पाडण्याचें साधारण प्रमाण असें धरितात कीं, खेळणारे गडी असतील त्यांतील मध्यम प्रतीच्या गड्यानें उभें रहून आपल्या चार वावें इतकी लांब पाटी पाडून तिचे बरोबर दोन भाग मुर्दुंग पाटीनें करावे. आतां पहिल्या पाटींत व दुसऱ्या पाटींत जें अंतर असतें, तें सुद्धां वरील प्रमाणांत असावें लागतें; ह्मणजे मुर्दुंग पाटीनें पहिल्या

दोन पाट्या विभागल्या असतां त्या दोहोंमध्यें एक चौरस झाला पाहिजे. अलीकडे पाटी सुमारें १६-१८ फूट व कोठें कोठें १४ फूट पाडितात; व तिच्या मध्यावर मुदुंग पाटीची रेषा येते. ह्मणजे तिचा अर्ध ८-९ अगर कोठें ७ फूट होतो व तितकेंच अंतर ठेवून दुसरी पाटी पाडितात. ह्याप्रमाणें शेवटपर्यंत करावें लागतें. ह्मणजे पाट्या पाडणें पुरें होतें. ह्याप्रमाणानें पाट्या पाडल्या ह्मणजे पहिल्या व दुसऱ्या पाटींत दोन ८-९ अगर ७ फुटांचे चौरस होतात. ह्या प्रत्येक चौरसास



आट्यापाट्याचा काढ.

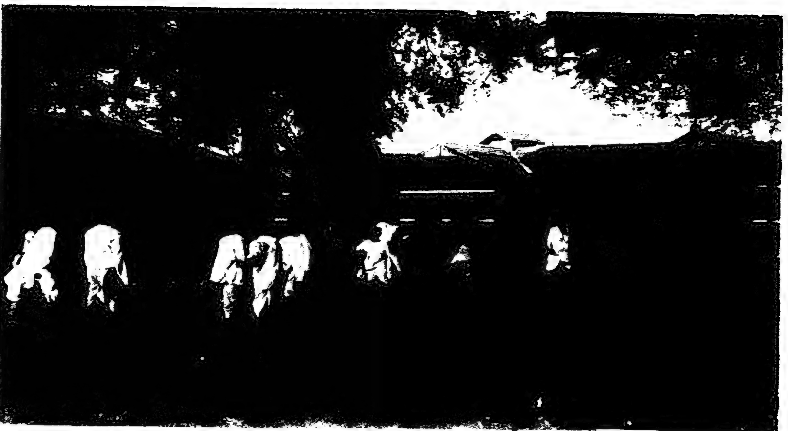
"कोंडी" ह्मणतात आणि शेवटल्या पाटीस "लोणपाटी" ह्मणतात.

एकंदर जे गडी असतील त्यांपैकीं दोन पुढारी होऊन निम्मे निम्मे गडी वांटून घेतात. अशा रीतीनें ह्या खेळांत दोन समसमान पक्ष होतात. मात्र दरेक पक्षाकडे सारख्या योग्यतेचे गडी वांटून येतील, अशी खबरदारी घेतली पाहिजे. नंतर कोणत्यातरी पक्षाकडे राज्य देऊन खेळण्यास सुरवात होते.

खेळण्याची रीत.— आरंभीं **राज्य** देणारे पाट्या धरतात, ह्मणजे प्रत्येक पाटीवर **राज्य** देणाऱ्या पक्षापैकीं एकेक गडी आपआपलें तोंड **चांभारपाटी**कडे करून त्या पक्षाचे सर्व गडी याप्रमाणें उभे राहतात. त्यांच्यापैकीं जो सर्वांत पटाइत खेळणारा असतो, तो **चांभारपाटी**वर उभा राहतो. **चांभारपाटी** व **मृदंगपाटी** ह्या दोन पाट्या त्यास संभाळावयाच्या असतात. त्यास "मृदंग्या" किंवा "मुर्दुंग्या" असें ह्मणतात.

राज्य देणाऱ्या गड्यांनीं पाट्या धरल्यावर **राज्य** घेणारे गडी **चांभारपाटी**च्या बाहेर **लोणपाटी**कडे तोंडें करून उभे राहतात. नंतर त्यांच्यामध्यें जो पुढारी असेल तो मृदंग्याच्या हातावर टाळी देतो. मग मृदंग्या "कांडें" चिरतो.* त्यानें कांडें चिरल्यावर राज्य घेणारे पाट्यांच्या आंत जाऊं लागतात. पाट्या धरणारांचें काम आपापल्या पाट्यांतून जाणाऱ्या गड्यांस मारावयाचें असतें, व पाट्यांतून जाणाऱ्या गड्यांचें काम त्यांस आपणांस मारूं न देतां **लोणपाटी**पलीकडे जाऊन पुनः **चांभारपाटी** ओलांडून बाहेर पडावयाचें असतें. **राज्य** घेणारे गडी पाट्यांतून जाण्याचा प्रयत्न करीत असतां, **राज्य** देणारे आपआपल्या पाटीवर वाटेल तेथें उभे राहून अथवा इकडे तिकडे धांवून, त्यांस मारण्याचा व तें न साधल्यास पुढील पाटींत जाण्यास प्रतिबंध करण्याचा प्रयत्न करीत असतात. मृदंग्या देखील आपल्या **मृदंगपाटी**वर वाटेल तेव्हां वाटेल त्या ठिकाणीं जाऊन समोरच्या खेळणारांस मारण्याचा अथवा ते पाटींतून सुटून जात असल्यास त्यांस अडकविण्याचा प्रयत्न करीत असतो. मृदंग्या **चांभारपाटी** व **मृदंगपाटी** यांवरून वाटेल त्यावेळीं व वाटेल त्या ठिकाणीं जाऊं शकतो. इकडे **राज्य** घेणारांचें लक्ष्य अवश्य

* कांडें चिरण्याची चाल सर्वच ठिकाणीं पहाण्यांत येत नाहीं.

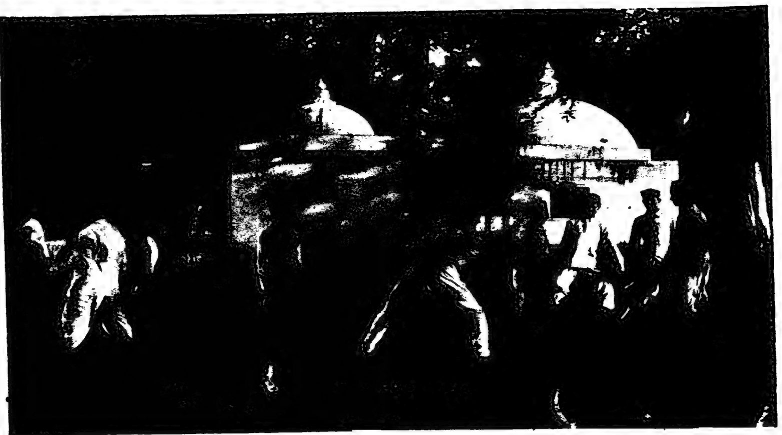


आट्यापाट्याची कोंडी फोडणें.

असलें पाहिजे. कधीं कधीं **राज्य** घेणारे गडी कोंडींत सांपडतात. एखादा गडी मारला अगर अटकावला न जातां कोंडींतून निसटून दुसऱ्या पाटींत गेला, ह्मणजे त्यानें कोंडी फोडली असें ह्मणतात. कोंड्या झाल्याशिवाय डावास रंग येत नाहीं. कारण खेळण्याची खरी खुबी कायती कोंडी फोडण्यांतच असते.

पाट्यांतून निघून जाणाऱ्या गड्यांपैकीं एखादा गडी **लोणपाटी**पली-कडे गेला ह्मणजे त्या पाटीवरील गड्यास त्यास "तोंड द्यावें लागतें," ह्मणजे आपलें तोंड **चांभारपाटी**कडून फिरवून **लोणपाटी**कडे करावें लागतें. कधीं कधीं असें होतें कीं एक गडी **लोणपाटी**पलीकडे गेलेला असतो, आणि दुसरे, एक दोघेजण, **लोणपाटी**च्या अलीकडे आलेले असतात. ह्यावेळीं **लोणपाटी**वरील गड्यांस ह्या दोघांपैकीं कोणास अटकाव करावा याची पंचाईत पडते. खरें पाहिल्यास बाहेर गेलेल्या गड्यास अटकाव करण्यासच त्यास तोंड द्यावें लागतें. त्यानें असें करतांच **लोणपाटी**च्या अलीकडील गडी "भामी" असें ओरडून **लोणपाटी**पलीकडे जातात.

लोणपाटीपलीकडे गडी गेला कीं, त्यास पुनः उलटून मागें यावें लागतें. तो जसजसा एका पाटींतून दुसऱ्या पाटींत येतो तसतसे त्या त्या पाटीवरचे गडी त्यास **तोंड** देतात. **लोणपाटी**पलीकडे गेलेल्या गड्यांपैकीं जर एखादा इसम मारला न जातां **चांभारपाटी** ओलांडून बाहेर पडला, ह्मणजे डाव सुरू करतांना **राज्य** घेणारे जेथें उभे असतात तेथें तो आला, ह्मणजे विरुद्ध पक्षावर डाव



आस्थापास्थाचो लोण परत नैते वेळचो वांडी.

होतें* आणि डाव देणाऱ्या पक्षाचे गडी "लोण†" असें मोठ्यानें ओरडतात. **राज्य** देणारांपैकीं एखादा गडी **राज्य** घेणारांपैकीं एखाद्या गड्यास मारीपर्यंत त्यांच्यावर कितीहि डाव झाले, तरी त्यांस पुनः पुनः पाट्या घालाव्या पाहिजेत. **राज्य** घेणारांपैकीं एखादा गडी मारला गेला, ह्मणजे चालत असलेला डाव तेथेंच संपून **राज्य** घेणारांवर **राज्य** येतें, व दुसऱ्या डावास सुरवात होते. याप्रमाणें हा खेळ चालतो.

वरील वर्णन हा खेळ कसा खेळावा हें नुसतें लक्षांत यावें ह्मणून दिलें आहे. हा खेळ कसा खेळतात हें पाहून माहिती करून घेऊन मग हें वर्णन वाचलें ह्मणजे हा खेळ कसा खेळावा याची पूर्ण माहिती होईल.

* बेळगांवाकडे जो गडी प्रथम **लोणपाटी** पलीकडे गेला असेल त्यानेंच **चांभारपाटी** अलीकडे आलें पाहिजे, तरच डाव होतो. पण येथील "आर्य-क्रीडोत्तेजक" मंडळीची रीत छापून प्रसिद्ध केलेल्या नियमांवरून समजेल.

किर्त्येक ठिकाणीं लोण घेऊन एक गडी आला ह्मणजे त्यानें **लोणपाटीच्या** अलीकडील गड्यांस लोण दिलें ह्मणजे झालें. अशा नियमानें **लोणपाटी** पलीकडे जाण्यास सर्वांस लागत नाहीं. जो गडी जेथें असेल, तेथें त्यास लोण मिळालें म्हणजे त्यानें पलीकडे व **चांभारपाटी** ओलांडून जाण्याचा प्रयत्न करावा.

† लोणा ऐवजीं मुंबईस "सुर." मालवण प्रांतीं "फळी." व बडोदें व इतर कित्येक ठिकाणीं "दारया" असें म्हणतात.



इटी-दांडू—इट्-दांडू.



गिलीदांडू. टिपलीदांडू. चिनीदांडू. चापरगोळा. कोयंडेबार.

हा खेळ फार दांडगट आहे. अशक्त मुलांस तो चांगला खेळतां यावयाचा नाहीं. याचा प्रसार विशेषें करून खेड्यापाड्यांतील मुलांत फार आहे. खेड्यांतील मुलें साधारणपणें बरींच धडधाकट व सशक्त असल्यामुळें तीं हा खेळ मोठ्या आवेशानें खेळतात.

इटी-दांडूचे प्रकार अनेक आहेत. त्यांत **अक्कपाणी** हा प्रकार मुख्य आहे. त्याशिवाय जे इतर प्रकार आहेत, ते महत्वाचे नसल्यामुळें, ते सर्व पुढें न देतां नमुन्यासाठीं म्हणून त्यांच्यापैकीं तीनच ह्या पुस्तकांत दिले आहेत.

अक्कपाणीतील 'वकट.' 'लेंड.' 'मुंड.' 'नाल.' 'आर.' आणि 'वेद.' या शब्दांवरून ह्या खेळाची मूळ उत्पत्ति तेलंगणांत झाली असावी, असें अनुमान आहे. कारण वरील शब्द तेलगु भाषेंतील 'ओकटी,' 'रेन्डु,' 'मूडु,' 'नालगु,' 'आरू,' आणि 'ऐदु' ह्या शब्दांचे अपभ्रंश आहेत. तेलंगणांत इटी-दांडू खेळतांना ह्या वर दिलेल्या तेलगु शब्दांचा उपयोग करीत असून त्यांचा अर्थ त्या भाषेंत अनुक्रमें 'एक,' 'दोन,' 'तीन,' 'चार,' 'सहा' व 'पांच' असा आहे. कित्येक ठिकाणीं 'वकट,' 'लेंड' वगैरे शब्दांस जरी निराळीं नांवें आहेत तरी तेथेंहि

वैंकट.' 'लेंड.' ह्याच शब्दांचा उपयोग करण्याचा जास्त प्रघात आहे. म्हणून हा खेळ प्रथम तैलंगणांत निघून पुढें ह्याचा ठिकठिकाणीं प्रसार होऊन गेला असावा असें मानणें चुकीचें होईलसें वाटत नाहीं.

खेळणारांची संख्या.—दोन किंवा त्यांहून ज्यास्त पण सम.

खेळण्याची जागा.—मोकळें मैदान.

साहित्य.—एक इटी व एक दांडू

इटी.—लांकडाची केलेली असते. ती तीन चार आंगळें लांब असून, मध्यें जाड व दोन्ही टोंकांकडे निमुळती होत गेलेली असते. कित्येक ठिकाणीं इटीच्या ऐवजीं हिंगण बेट* म्हणून एक फळ आहे तें वापरतात. हिंगण बेटाचा आकार वाटोळा असून जरा दोन्हीं बाजूंस निमुळता असतो.

दांडू.—दांडूहि लांकडाचाच केलेला असतो. तो सरासरी इंचभर जाड व सरळ असून एक हात लांब असतो. त्याचें एक टोंक किंचित् चपटें असतें.

भिडू वांटून घेणें व राज्य देणें.—भिडू वांटून घेण्याच्या रीतीप्रमाणें निम्मेनिम्म भिडू वांटून घेऊन खेळणारे आपले दोन समसमान पक्ष करतात; व राज्य देण्याच्या रीतीप्रमाणें त्यांपैकीं एका पक्षावर राज्य देतात.

गली.—राज्य दिल्यानंतर कोणी तरी एक गडी सरासरी पांच सहा आंगळें लांब व दोन तीन आंगळें रुंद अशी एक लहानशी खांच जमिनींत पाडतो; तिला **गली** असें म्हणतात.

---

* हीं फळें बाजारांत विकत मिळतात. इटीपेक्षां हिंगण बेटांनीं खेळतांना अतिशयच मौज येते.



कोलणें.

कोलणें.—गल्लीवर इटी आडवी ठेवून तिच्या खालीं दांडूचें चपटें टोंक घालून दांडू दोन हातांनीं गच्च धरून किंचित् खालीं वांकून जेव्हां कोणी ती "इटी" उडवितो तेव्हां त्यास "कोलणें" असें ह्मणतात. कित्येक ठिकाणीं इटी आडवी न ठेवितां उभी ठेवून मागच्या टोंकावर दांडू धरून इटी उडविलेली पहाण्यांत येते. आणि कित्येक ठिकाणीं तर दांडू उभ्या इटीच्या मागच्या टोंकावर धरून पायाचा धक्का इटीस लागेल अशा बेतानें तो मारून ती उडवितात.

आतां "वकट," "रॅन्ड" इत्यादि ज्या मोजण्याच्या संख्या वर सांगितल्या आहेत त्या त्या संख्यांच्या निरनिराळ्या संज्ञा केल्या आहेत व त्या संज्ञास निरनिराळीं स्थानेंहि दिलीं आहेत; त्या स्थानांपासून डू पुरा न झाल्यास टोला मारावा लागतो. त्याचें वर्णन खालीं दिलें आहे:—



वकट.

१. **वकट.**—पायाच्या बोटांवर इटी ठेवून ती जरा वर उडवून, जमिनीवर पडण्यापूर्वी तिच्यावर टोला मारून वरच्यावर उडविणें ह्यास "वकट" अगर "पांव" असें ह्मणतात.



रेन्ड.

२. रेंड.—कोठें कोठें "लेन्ड" अगर "चिट्टी" असें ह्मणतात. ह्मणजे इटीचें एक टोंक हातांत धरून, दुसरें जमिनीकडे करून, ती खालीं सोडून जमिनीस लागण्यापूर्वी मधल्या मध्येंच तिच्यावर टोला मारून ती फेकणें.

कित्येक ठिकाणीं "रेन्ड" अशी मारितात, कीं इटीचें एक टोंक जरा जमिनीकडे कलतें केलेलें असून त्या टोंकावर दांडूचा खालून एक हळूच टोला मारिला ह्मणजे, दुसरें टोंक आपेआप फिरून दांडू जवळ येतें. त्यावेळीं त्याच्यावर जोरानें टोला मारिला, कीं "रेन्ड" मारणें होतें.



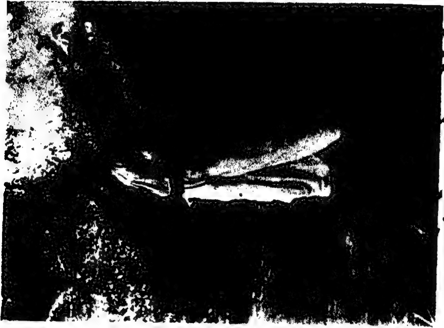
मुंड.

३. **मुंड** अगर **मिट्टी.**—म्हणजे डाव्या हाताचीं पांच बोटें लांब करून अंगठ्याशीं एका ठिकाणीं जुळून जो शंखासारखा आकार होतो त्याच्यावर इटी ठेवून अगर डाव्या हाताची मूठ उभी अथवा आडवी धरून तिच्यावर इटी ठेवून ती जरा वर उडवून तिच्यावर टोला मारला म्हणजे **मुंड** होतो.

नाल.

४. **नाल** अगर **घोडा.**—म्हणजे हाताचें पहिलें (तर्जनी) व शेवटचें बोट (अनामिका) लांब करून बाकीचीं बोटें दुणन

त्या दोहोंवर इटी ठेवून थोडी वर उडवून तिच्यावर टोला मारला म्हणजे **नाल** होते.



नाल.



आर.

९. **आर अगर डोळा.**--इटी डोळ्यावर ठेवून मानेस हिसका देऊन ती खालीं पडत असतां, तिच्यावर टोला मारणें.

६. **वैद उर्फ वैद्य.**—म्हणजे हात दुणून, कोंपरावर इटी ठेवून, ती थोडी उंच उडवून तिच्यावर दांडूचा टोला मारणें.



वेद.

७. **झकू अगर झूल.**—ही फक्त सातवी संज्ञा मोजण्याची आहे. अशा प्रमाणें सात दांडू बरोबर भरले म्हणजे एक झकू होतो. तो झकूचा दांडू पुरा होऊन " वकट " मोजण्यास अवकाश सांपडला नाहीं, म्हणजे पुन्हां वर सांगितल्याप्रमाणें कोलावयाचें आणि खेळाच्या आरंभीं जसें खेळतात त्याप्रमाणें पुन्हां खेळावयाचें असतें.

खेळणारांनीं उभें राहण्याची जागा.—राज्य घेणाऱ्या पक्षांतील ज्या मुलाची राज्य घेण्याची पाळी असेल, तो गल्लीजवळ उभा राहतो, व त्याचे भिडू गल्लीपासून कांहीं अंतरावर आपणांस **इटी** त लागेल अशा ठिकाणीं जाऊन बसतात. राज्य देणाऱ्या पक्षांतील सर्व गडी **गल्ली**समोर **इटी** जितकी लांब जाण्याचा संभव असेल, तितक्या अंतरापासून तों तहत **गल्ली**पर्यंत. **इटी** झेलण्यासाठीं निरनिराळ्या ठिकाणीं उभे राहतात.

झक्कूपाणी.

खेळण्याची रीत.—राज्य घेणाऱ्या पक्षांतील जो गडी पहिला खेळणारा असेल त्यानें इटी अशा रीतीनें कोलावी कीं, ती झेलण्यासाठीं समोर उभे राहिलेल्या राज्य देणाऱ्या मुलांपैकीं कोणासहि झेलतां येऊं नये; म्हणजे ज्या ज्या ठिकाणीं झेलणारे उभे असतील, त्यांपैकीं कोणत्याही ठिकाणीं ती न पडेल, अशाविषयीं कोलणारानें खबरदारी घेतली पाहिजे.

कोललेली इटी झेलण्यासाठीं समोर उभे असलेल्या मुलांपैकीं एखाद्यानें ती झेलली, तर राज्य घेणाराच्या हातून डाव जातो. मग त्यास त्याची पाळी पुनः येईपर्यंत खेळतां येत नाहीं. एकाच्या हातून डाव गेला कीं, त्याच्यामागून ज्याची पाळी असेल तो राज्य घेण्यास गल्लीजवळ येतो.

कोललेली इटी कोणीं झेलली नाहीं, तर ती कोलल्यानंतर राज्य घेणारा मुलगा गल्लीमध्यें दांडू उभा धरतो. नंतर राज्य देणारांपैकीं कोणीतरी एक गडी, इटी ज्या ठिकाणीं पडली असेल, त्या ठिकाणीं

उभा राहून तो ती हातांत घेतो, व गल्लींत उभ्या धरलेल्या दांडूवर ती लागेल, अशा रीतीनें तो ती गल्लीकडे फेंकतो.

जर इटी दांडूस लागली, तर राज्य घेणाऱ्या गड्याच्या हातून डाव जातो.



भाजी.

दांडूवर फेंकलेली इटी जर दांडूस लागली नाहीं, तर राज्य घेणारा ती घेऊन गल्लीजवळ येतो, व **भाजी** मारतो. म्हणजे आपल्या उजव्या हाताच्या मुठींत दांडू धरून मुठीवर दांडूस लागून इटी ठेवितो, मग ती थोडी वर उडवून तिच्यावर दांडू मारितो. ही **भाजी** अशा रीतीनें मारिली पाहिजे कीं ज्या बाजूस खेळावयाचें असतें, ह्मणजे ज्या बाजूस राज्य देणारे उभे असतात, त्या बाजूस ती इटी टोला लागून गेली पाहिजे. ह्यावेळीं जर दांडू इटीस टोला मारतांना लागला नाहीं, तर राज्य घेणाराच्या हातून डाव जातो.

तसेंच टोला मारलेली इटी राज्य देणारांपैकीं जर कोणीं झेलली, तरी देखील राज्य घेणाराच्या हातून डाव जातो. जर इटी कोणीं झेलली नाहीं, तर राज्य देणारांपैकीं एक इसम, ती गल्लीवर अथवा गल्लीपासून एका दांडूच्या लांबीच्या आंत पडेल आशा बेतानें गल्लीकडे फेंकतो; पण ह्या खेपेस त्यानें ती खालून न टाकतां राज्य घेणारास तिच्यावर टोला मारतां येईल इतक्या उंचीनें ती टाकली पाहिजे.

फेंकलेली इटी राज्य घेणाराच्या जवळ येतांच तो तिच्यावर ती लांब जाऊन पडावी, ह्मणून होईल तितक्या जोरानें टोला मारतो. या खेपेस देखील राज्य देणारांपैकीं एखाद्यानें जर ती झेलली, तर राज्य घेणाराचा डाव जातो.

राज्य घेणारा गडी, गल्लीपासून इटीस दांडू लागून अगर न लागूनहि ती जेथें पडली असेल, तेथपर्यंत दांडू भरतो, ह्मणजे मोजीत जातो. दांडू भरीत असतां प्रत्येक भरलेल्या दांडूस खालीं लिहिल्या प्रमाणें निरनिराळें नांव असतें. तें दांडू भरणारा तोंडानें मोठ्यानें उच्चारित असतो.

पहिल्या दांडूचें नांव " वकट " व पुढच्या सहांचीं नांवें अनुक्रमें " लेन्ड, " " मुंड, " " नाल, " " आर, " " वैद, " " झक्कृ " हीं होत.

एकदां सात दांडू भरल्यावर पुनः वर सांगितलेलीं नांवें घेऊन दांडू मोजतात. ह्याप्रमाणें जितके वेळां सात दांडू भरतील, तितके झक्कू विरुद्ध पक्षावर लागले असें समजावें. जर सात दांडू पुरे भरले नाहींत, ह्मणजे झक्कृ पुरा झाला नाहीं, तर ज्या संख्येपर्यंत दांडू भरले असतील, त्या संख्येच्या संज्ञेप्रमाणें त्या त्या स्थानांपासून इटीस टोला मारावा, व पुन्हां डाव चालवावा. दांडू पुरा न भरतां थोडी जागा राहिल्यास ती सोडुन देऊन पुऱ्या झालेल्या दांडूच्या संज्ञेप्रमाणें इटीवर त्या त्या स्थानांपासून टोला मारावा लागतो.

ह्याप्रमाणें दांडूची जी संख्या भरेल, त्या संख्येच्या संज्ञेप्रमाणें, राज्य घेणारा मुलगा गल्लीजवळ उभा राहून, इटीवर टोला मारून, ती राज्य घेणाऱ्या गड्यांच्या बाजूस फेंकतो. राज्य देणाऱ्यांपैकीं कोणीतरी गडी पुनः गल्लीजवळ फेंकतो, व राज्य घेणारा तिच्यावर पुनः टोला मारतो. मग तिला तो टोला लागो, अथवा न लागो; ती जेथें पडली असेल, तेथपर्यंत वर सांगितल्याप्रमाणें दांडू भरून झक्कू लावीत असतात. याप्रमाणें खेळतां खेळतां जेव्हां (१) राज्य देणारांपैकीं कोणीतरी इटी झेलतो; (२) अथवा गल्लीवर पडते; (३) अथवा गल्लीपासून एका दांडूच्या आंत पडते; (४) अथवा गल्लींत धरलेल्या दांडूस लागते; (५) अथवा खेळाच्या आरंभीं " भाजी " मारतांना किंवा " वकट," " लेन्ड " वगैरे टोले मारतांना ते हुकतात, तेव्हां राज्य घेणाऱ्या गड्यांपैकीं पहिल्याचा डाव पुरा होतो. नंतर त्याच्यामागून त्याच्या पक्षांतील दुसरे गडी वर सांगितल्याप्रमाणें एका मागून एक खेळतात.

राज्य घेणाऱ्या गड्यांपैकीं दुसरा गडी खेळत असतां जे झक्कू लागतात ते पहिल्या गड्यानें लाविलेल्या झक्कूंत मिळवितात.

याप्रमाणें राज्य घेणारे सर्व गडी क्रमानें खेळतात, व झक्कू वाढवीत जातात. राज्य घेणाऱ्या पक्षांतील सर्वांचें खेळणें झालें, कीं राज्य देणारा पक्ष राज्य घेण्यास सुरवात करितो व पहिला राज्य घेणारा पक्ष त्यास राज्य देतो.

हा दुसरा राज्य घेणारा पक्ष, पहिल्या राज्य घेणाऱ्या पक्षानें त्यास जे झक्कू लाविले असतील, ते फेडून त्याच्यावर उलट झक्कू चढविण्याचा प्रयत्न करीत असतो.

ह्या पक्षांतील सर्व भिडूंचें राज्य घेऊन झाल्यावर प्रत्येक पक्षाचे किती झक्कू झाले ते पाहतात, व ज्याचे झक्कू दुसऱ्यास लागले असतील तो जिंकला असें समजतात.

एका पक्षाचे दुसऱ्या पक्षास वीस झक्कू लागले, कीं ज्यास ते लागले असतील, त्यावर विरुद्ध पक्षाची "कावड*" झाली असें म्हणतात.

२–आबक-दुबक.

यांत खेळणारांचे दोन पक्ष असत नाहींत. खेळणारे सर्वानुमतें राज्य घेण्याचा अनुक्रम ठरवितात, व ज्याची राज्य घेण्याची पाळी असेल त्याला वगळून बाकी राहिलेले गडी त्यास राज्य देतात.

प्रथम राज्य घेणारा गडी गल्लीजवळ जाऊन उभा राहतो व राज्य देणारे इटी झेलण्यासाठीं गल्लीसमोर थोडथोड्या अंतरावर उभे राहतात. नंतर राज्य घेणारा गडी इटी कोलतो, व राज्य देणारे ती झेलण्याचा प्रयत्न करितात. जर कोललेली इटी राज्य देणारांपैकीं एखाद्या गड्यानें झेलली, तर राज्य घेणाराची पाळी पुरी होते. मग तो राज्य देणारांत सामील होतो, व त्याच्यामागून ज्याची राज्य घेण्याची पाळी असेल, तो गडी राज्य घेण्यास येतो.

जर कोललेली इटी कोणीं झेलली नाहीं, तर राज्य घेणारा गल्लींत दांडू उभा धरतो, व राज्य देणारांपैकीं कोणीतरी एक इसम इटी जेथें पडली असेल, तेथें जाऊन ती उचलतो, व तेथूनच गल्लींत उभ्या धरलेल्या दांडूस ती लागेल, अशा रीतीनें मारतो. जर इटी दांडूस लागली तर राज्य घेणाऱ्या गड्याची पाळी संपते.

जर इटी दांडूस लागली नाहीं, तर ती जेथें पडली असेल तेथें राज्य घेणारा गडी जातो, व तिच्या एका टोंकावर दांडू मारून ती वर उडवून

* कित्येक ठिकाणीं ज्या पक्षावर "कावड" झाली असेल त्या पक्षांतील एखाद्या गड्याकडून अगर प्रत्येकाकडून कान धरून वीस वीस ऊठबशा काढविण्यास लावितात. हें शिक्षेदाखल करण्यांत येत असेल असें वाटतें.

तिच्यावर पुनः दांडू मारून ती दूर फेंकून देतो. नंतर गल्लीपासून एक दांडू भरून तेथें तो आडवा ठेवतो. त्यानें दांडू ठेविल्यावर राज्य देणाऱ्यांपैकीं कोणीतरी एक इसम जेथें इटी पडली असेल तेथून ती दांडूस लागेल अशा बेतानें गल्लीकडे फेंकतो. जर ती दांडूस लागली, तर राज्य घेणाऱ्याच्या हातून डाव जातो; जर ती दांडूस लागली नाहीं, तर तोच राज्य घेणारा जेवढा वेळपर्यंत दांडूस इटी लागणार नाहीं, तेवढा वेळपर्यंत वर सांगितल्याप्रमाणें राज्य घेत असतो. याप्रमाणें पाळी येईल तसें, सर्व गडी राज्य घेतात.

३–चेंडू-दांडू.

यांत खेळणारे आपले दोन भाग समान करून प्रत्येक पक्षांत एकेक पुढारी नेमतात. नंतर राज्य देण्याच्या रीतीप्रमाणें एका पक्षावर राज्य देतात.

ज्या पक्षावर राज्य आलें असेल, त्या पक्षांतील पुढारी गड्याशिवाय बाकींच्या गड्यांस **घोड्या** व्हावें लागतें, म्हणजे आपले दोन्ही हात गुडघ्यांवर ठेवून ओणवें व्हावें लागतें. ते घोड्या झाल्यावर त्यांच्यापैकीं प्रत्येकाच्या प्रतिस्पर्ध्याच्या पाठीवर प्रत्येकाचा प्रतिस्पर्धी बसतो.

ह्या खेळांत फक्त पुढारीच खेळतात. इतर गड्यांचें काम जो वेळपर्यंत त्यांच्यावर राज्य असेल तोंपर्यंत, विरुद्ध पक्षांतील गड्यांस आपल्या पाठीवर घ्यावें, एवढेंच असतें.

राज्य ठरविल्यावर राज्य घेणाऱ्या पक्षांतील पुढारी झकूपाणींत सांगितल्याप्रमाणें खेळूं लागतो व राज्य देणाऱ्या पक्षांतील पुढारी त्यास राज्य देतात.

याप्रमाणें खेळत असतां राज्य घेणाऱ्या पुढाऱ्याच्या हातून डाव गेला कीं तो राज्य देणारा, व पहिला राज्य देणारा राज्य घेणारा होतो व

खेळ पुढें चालतो. अर्थात पहिले राज्य घेणारे इतर गडी घोड्यांवरून उतरून आपण घोड्या होतात व पहिले घोडया झालेले गडी त्यांच्यावर बसतात.

ह्या खेळांत इटीच्याऐवजीं चेंडूचाच उपयोग विशेष होतो. ह्मणून त्यास **चेंडूदांडू** असें ह्मणतात.

४–लाल (इंग्रजी इटी-दांडू).

यांत पहिल्या प्रकाराप्रमाणेंच खेळणारांचे दोन पक्ष असून, त्यांपैकीं एकावर राज्य असतें; तसेंच खेळणाराचा अनुक्रमहि ठरविलेला असतो.

आरंभीं राज्य घेणारानें इटी जमिनीवर ठेवून, तिच्या एका निमुळत्या टोकावर दांडू मारून, ती वर उडवावी, व खालीं पडण्यापूर्वी तिच्यावर दांडू मारून दूर फेंकून द्यावी. याप्रमाणें फेंकल्यावर ती जेथें पडते तेथें जाऊन आणखी एकदां पहिल्याप्रमाणें फेंकावी, व तेथूनहि ती जेथें पडेल, तेथून पुनः एक वेळ वर प्रमाणेंच फेंकावी. याप्रमाणें तीन वेळ इटी फेंकल्यानंतर ती जेथें पडली असेल तेथपर्यंत * गल्लीपासून किती दांडू भरतील हें राज्य घेणारानें मोजल्याशिवाय सांगितलें पाहिजे. नंतर गल्लीपासून तिसऱ्या खेपेस इटी जेथें पडली असेल तेथपर्यंत त्यानें दांडू भरावे.

जर राज्य घेणाऱ्या गड्यानें सांगितले असतील तितके किंवा त्यांहून कमी दांडू भरले, तर त्याच्याचकडे डाव राहतो; जर त्यानें सांगितले असतील त्यांहून ज्यास्त दांडू भरले तर त्याच्या हातून डाव जातो. मग त्याच्यामागून ज्याची पाळी असेल, तो गडी राज्य घेण्यासाठीं गल्ली-जवळ येतो.

---

* गल्ली म्हणजे जमिनीस खोदून जी खळगी पाडतात ती. हिला कित्येक ठिकाणीं बदी असें म्हणतात.

राज्य घेणारानें सांगितल्याप्रमाणें किंवा त्याहून कमी दांडू भरले, म्हणजे त्यानें जितके दांडू सांगितले असतील, तितके दांडू त्यानें केले असें समजावें. त्याच्या पक्षांतील इतर गड्यांनीं आणखी दांडू करून त्यांत भर घालावी.

प्रथम राज्य घेणाऱ्या पक्षांतील सर्व गड्यांचें राज्य घेऊन झाल्यावर, ते राज्य देणार, व पहिले राज्य देणारे, राज्य घेणारे होतात. त्यांचेंहि राज्य घेऊन झाल्यावर, ज्या पक्षाचे दांडू ज्यास्त भरले असतील, तो पक्ष जिंकला असें समजावें.



खो-खो.



खो-खो.

खेळणारांची संख्या.—दहांपासून विसांपर्यंत सम.

खेळण्याची जागा.—मैदान, अथवा लांब, रुंद, मोकळी जागा.

भिडू वांटून घेणें व राज्य देणें.—भिडू वांटून घेण्याच्या रीती-प्रमाणें निम्मे निम्मे भिडू वांटून घ्यावे व एका पक्षावर राज्य द्यावें.

आरंभीं खेळणारांची बसण्याची व उभें राहण्याची जागा.— ज्या पक्षावर राज्य आलें असेल, त्या पक्षांतील एक गडी वगळून बाकीचे सर्व गडी खेळण्याच्या जागेंत बरोबर मध्यभागीं सरळ रेषेंत एकमेकांपासून दोन दोन हातांच्या अंतरानें, आपलीं तोंडें विरुद्ध दिशेस करून, म्हणजे एकाचें तोंड पूर्वेस तर दुसऱ्याचें पश्चिमेस

याप्रमाणें बसतात. बसलेल्या गड्यांपैकीं दोन टोंकांस बसलेल्या दोन गड्यांस **खुंट** असें ह्मणतात. जो गडी बसत नाहीं, तो कोणत्या तरी एक खुंटा जवळ उभा राहतो. त्याचें काम विरुद्ध पक्षांतील गड्यांस धरावयाचें असतें. विरुद्ध पक्षांतील गडी दुसऱ्या खुंटाजवळ उभे राहतात. त्यांचें काम ठरलेल्या मर्यादेच्या आंत धांवावयाचें असतें. ही मर्यादा खेळण्याचे आरंभीं ठरविण्यांत येते.

खेळण्याची रीत.—खेळाच्या आरंभीं धरणारा गडी बसलेल्या गड्यांसभोंवतीं पांच फेऱ्या घालतो. पांचवी फेरी होईपर्यंत त्यास उभे राहिलेल्या गड्यांस शिवतां येत नाहीं. पांचवी फेरी संपल्याबरोबर उभे असलेले गडी फिरावयास लागतात, व धरणारा त्यांच्या पाठीस लागतो. धरणारा गडी धांवतां धांवतां बसलेल्या गड्यांपैकीं एकाद्यास "खो" घालतो, म्हणजे त्याच्या पाठीशीं* जाऊन "खो" असें म्हणतो; त्याबरोबर तो बसलेला गडी उठून धरणारा होतो व धरणारा गडी त्याचे जागेवर जाऊन बसतो. असें केल्यापासून एकाच गड्यास फार धांवण्याचे श्रम पडत नाहींत. पण खुंटांस मात्र खो घालतां येत नाहीं.

धांवणाऱ्या गड्यास बसलेल्या गड्यांमधून पळण्याची मोकळीक असते. धरणाऱ्या गड्यास मात्र तसें करितां येत नाहीं. धरणार ज्या गड्यास धरतो (शिवतो) तो मरतो, म्हणजे खेळांतून कमी होतो. धांवणारे सर्व गडी मेले कीं, ते धरणारे होतात व पहिले धरणारे, ते धांवणारे होतात व खेळास पुनः सुरवात होते.

---

*"खो" पाठीकडूनच दिला पाहिजे. तोंडाकडून जर कोणी दिला तर ही चुकी समजली जाते व याबद्दल राज्य घेणाऱ्यांपैकीं एका मेलेल्या गड्यास पुन्हा खेळतां येतें.

सोलापुरी खो-खो.

या प्रकारांत खेळणाराचे दोन भाग करावे लागत नाहींत. खेळणारां-पैकीं कोणातरी दोघांस खुंट करून त्यांस त्यांच्या जागीं बसवितात, व मधली जागा रिकामी ठेवितात. नंतर शिल्लक राहिलेल्या गड्यांपैकीं कोणी तरी एक गडी खुंटा सभोंवतीं फिरत राहतो; व बाकीचे ठरलेल्या मर्यादेंत फिरत असतात. खुंटांसभोंवतीं फिरणारांचें काम बाकीच्यांस शिवावयाचें असतें. व त्यांचें काम त्यास आपणास शिवूं न देणें हें असतें.

वर सांगितल्याप्रमाणें चाललें असतां खुंटांसभोंवतीं फिरणारा गडी ज्यास शिवतो तो मरतो. ह्मणजे त्यास खुंटांमध्यें जाऊन बसावें लागतें. याप्रमाणें पळणारे सर्व गडी खुंटांमध्यें जाऊन बसले कीं खेळ पुरा होतो.

पहिल्या प्रकाराप्रमाणें या प्रकारांतहि खुंटांसभोंवतीं फिरणारास खुंटां-शिवाय वाटेल त्या गड्यास खो घालतां येतो.



हुतुतु.

हुडसाव. सुरबड्डी. चंडाजी. गुडगुडीं. डूडू. 'दमदम. कपटी. किलासर. सुरकोन.



हुतुतु.

खेळगारांची संख्या.—आठांपासून त्रिसांपर्यंत सम संख्या पाहिजे.

खेळण्याची जागा.—मैदान अथवा लांब, रुंद, मोकळी जागा. ह्या जागेंत दोन बाजूंस दोन हद्दी ठरवून खुणेसाठीं तेथें दोन रेघा काढतात. त्या हद्दींमधील अंतर सरासरी दोनशें हात असतें.

खेळण्याची रीत.—आरंभीं निम्मे निम्मे गडी वांटून घेऊन एका पक्षावर राज्य देतात. नंतर राज्य देणाऱ्या पक्षाचे गडी एका हद्दींत व राज्य घेणाऱ्या पक्षाचे गडी दुसऱ्या हद्दींत उभे राहतात. मग राज्य

देणारांपैकीं एक गडी तोंडानें "हुतुतु*" असें ह्मणत ह्मणत दम न सोडतां विरुद्ध पक्षाच्या हद्दींत धांवत जातो, व तेथील एखाद्या गड्यास शिवून पुनः आपल्या हद्दींत परत येतो. ज्या गड्यास तो शिवलेला असेल तो मेला असें समजतात, ह्मणजे त्यास खेळांतून निघावें लागतें; जर "हुतुतु" ह्मणत जाणाऱ्या गड्यास विरुद्ध पक्षांतील एखाद्या गड्यानें आपल्या हद्दींत गच्च दाबून धरलें तर हुतुतु ह्मणणारा गडी मरतो. पण त्यास दाबून धरण्याबरोबर जर तो आपणास सोडवून विरुद्ध पक्षाच्या हद्दीबाहेर निसटून गेला तर ज्यांनीं ज्यांनीं त्यास दाबून धरलें असेल ते मरतात.

एका पक्षांतील एक अथवा जास्त गडी मेले असतां जर त्या पक्षांतील गड्यानें दुसऱ्या पक्षांतील गडी मारला, तर हा दुसऱ्या पक्षांतील गडी न मरतां त्याच्याबद्दल पहिल्या पक्षांतील एक गडी जिवंत होतो, ह्मणजे त्यास पुनः पहिल्याप्रमाणें खेळांत सामील होतां येतें.

राज्य देणाऱ्या पक्षांतील गडी क्रमानें एका मागून एक विरुद्ध पक्षांतील गड्यांस मारण्यासाठीं जातात. हा क्रम खेळाच्या आरंभीं ठरवितात.

वर सांगितल्याप्रमाणें खेळ चालला असतां ज्या पक्षांतील सर्व गडी प्रथम मरतात, त्या पक्षावर डाव झाला असें समजतात. नंतर दुसऱ्या डावास आरंभ होतो.

---

* हुतुतु शब्दा ऐवजीं दुसरा कोणताहि शब्द अथवा वाक्य ह्मटलें तरी चालतें. निरनिराळ्या ठिकाणीं हे शब्द निरनिराळे आहेत व त्यावरूनच ह्या खेळास निरनिराळीं नांवें पडलीं आहेत. जसें, मुंबईस "दमदम" ह्मणत राज्य देणारा पळतो त्यावरून खेळासहि **दमदम** हेंच नांव पडलें आहे. ह्याचप्रमाणें बाकींच्या विषयीं समजावें.



सुर-सुर.

सू-सू.

खेळणारांची संख्या.—वाटेल तितकी पण सम.

खेळण्याची जागा.—मैदान. किंवा लांब, रुंद, मोकळी जागा.

खेळण्याची रीत.—खेळणारे आपले दोन समान पक्ष करून त्यांपैकीं कोणत्या पक्षानें पळावयाचें, व कोणत्या पक्षानें धरावयाचें तें ठरवितात. नंतर धरणारांनीं कोठें कोठें उभें रहावयाचें तें ठरवून त्या ठिकाणीं खूण करितात व तेथें धरणारे जाऊन उभे राहतात. त्यांच्या समोरच कांहीं अंतरावर पळणारे उभे राहतात. ह्याप्रमाणें सर्वजण तयार झाल्यावर धरणारांपैकीं एक गडी तोंडानें "सुर सुर" म्हणत पळणारांच्या मागें लागतो, व त्यास आपणांस शिवूं न देण्यासाठीं पळणारे पळत सुटतात.

सुर-सुर ह्मणत धांवत जाणाऱ्या गड्यानें एक सारखें "सुर-सुर" असें ह्मणत राहिलें पाहिजे. मध्येंच दम सोडून उपयोगीं नाहीं; दम कायम ठेवून विरुद्ध पक्षांतील गड्यांस धरितां येईल असें न वाटल्यास त्यानें दम कायम होईपर्यंत आपल्या मूळच्या ठिकाणीं आलें पाहिजे. त्याचा मध्येंच दम गेल्यास, जेथें दम गेला असेल तेथेंच त्यास उभें रहावें लागतें; मग विरुद्ध पक्षांतील कोणी तरी गडी येऊन त्यास शिवतो. असें झालें म्हणजे त्यास तो डाव पुरा होई पर्यंत खेळांतून निघून जावें लागतें.

धरणारे गडी विरुद्ध पक्षांतील गड्यांस धरण्यासाठीं, एक परत आला कीं दुसरा. याप्रमाणें क्रमानें जातात. त्यांच्या पक्षांतील सर्व गडी याप्रमाणें जाऊन आल्यावर, ते पळणारे व पहिले पळणारे धरणारे होतात, व दुसऱ्या डावास आरंभ होतो.



चिरपाटी.

हा खेळ आट्यापाट्यांतील पाट्यांवर खेळतात. ह्यांत मृदंगपाटी सुद्धां जितक्या पाट्या असतील तितक्या गड्यांचा समावेश होतो.

आरंभीं सार्वनुमतें एक **चोर** ठरवितात. नंतर एकेका पाटीवर एकेक याप्रमाणें सर्व गडी उभे रहातात, व चोर चांभारपाटीच्या बाहेर उभा राहतो. मृदंगपाटीवर कोणीच उभा राहत नाहीं.

नंतर चांभारपाटीवरील गडी चोराच्या हातावर टाळी देतो; त्याबरोबर चोर पाट्यांवरील गड्यांस धरण्यासाठीं पाट्यांच्या रेघांवरुन वाटेल तिकडे पळत सुटतो. त्यास पुढें अथवा मागें कोठेंहि जातां येतें. मात्र त्यानें रेघेच्या बाहेर जातां कामा नये.

चोरास चुकविण्यासाठीं इतर गडीहि चोराप्रमाणेंच वाटेल तेथें पळत सुटतात. याप्रमाणें चोराची व इतर गड्यांची झटापट चालली असतां, चोरानें एखाद्यास धरलें, कीं त्याच्यापासून राज्य निघून, तें त्यानें ज्यास धरलें असेल, त्याच्यावर जातें.

ह्या खेळांत एखादा इसम पळतां पळतां रेघेच्या बाहेर गेला तर तो मेला असें समजतात, म्हणजे चोरावरुन राज्य निघून तें त्याच्यावर जातें. चोर रेघे बाहेर गेल्यास त्याच्यावरचे राज्य कायम राहतें.



चेंडू-फळी.

फणीचेंडू. कुरीचा खेळ. फैदी.



चेंडू-फळी.

खेळणारांची संख्या.—वाटेल तितकी पण सम असावी.

साहित्य.—दोन दगड, एक हातभर लांब काठी व एक चेंडू.

खेळण्याची जागा.—मैदान. खेळणारांपैकीं कोणीतरी एकानें दोन दगड घेऊन, ते एका हाताच्या अंतरानें जमिनीवर ठेवावे; व त्यांच्यावर ती काठी ठेवावी. काठीच्या प्रत्येक बाजूस चाळीस चाळीस हातांच्या अंतरावर एक एक हद्द ठरवावी, व खुणेसाठीं तेथें एक एक मातीचा लहानसा ढीग करावा.

भिडू वांटून घेणें व राज्य देणें व प्रतिस्पर्धी ठरविणें.—खेळणारांनीं भिडू समसमान वांटून घेऊन आपले दोन पक्ष करावे. नंतर प्रत्येक पक्षांतील प्रत्येक गड्यास दुसऱ्या पक्षांतील कोणीतरी एक एक गडी प्रतिस्पर्धी ठरवावा. प्रतिस्पर्धी होतां होईल तों लहानास लहान मोठ्यास मोठा, सशक्तास सशक्त, असा ठरवावा. ह्या प्रतिस्पर्ध्यांच्या जोड्यांत जी जोडी सर्वांत पटाईत खेळणारी असेल, त्या जोडींतील प्रत्येक गड्यास त्याच्या त्याच्या पक्षांतील पुढारी नेमावा.

वर सांगितल्याप्रमाणें प्रतिस्पर्धी ठरविल्यानंतर प्रत्येक पक्षानें सर्वानुमतें आपापल्या भिडूंनीं खेळण्याचा अनुक्रम ठरवावा; ह्मणजे पहिल्यानें

कोणत्या गड्यानें खेळावें, व दुसऱ्यानें कोणत्या गड्यानें खेळावें, वगैरे ठरवावें. हा खेळण्याचा अनुक्रम ठरवितांना जे गडी उत्तम खेळणारे असतील, त्यांची पाळी सर्वांच्या अगोदर, व ज्याप्रमाणें गडी खेळण्यांत कमी तरबेज असतील त्याप्रमाणें त्यांची पाळी मागून ठरवावी. असें केलें ह्मणजे दोन्ही पक्षांचा सामना चांगला जुळतो व खेळास रंगहि खूब येतो.

खेळण्याची रीत.—आरंभीं एकेका पक्षानें एकेका मर्यादेजवळ उभें रहावें. नंतर कोण्यातरी एका पक्षांतील ज्याची पाळी पहिली असेल त्या गड्यानें हातांत चेंडू घेऊन दगडांवरील काठी पाडण्यासाठीं तो तिच्यावर फेंकावा; व दुसऱ्या पक्षांतील सर्व गड्यांनीं ती काठी अथवा चेंडू जमिनीवर पडण्यापूर्वीं वरचेवर झेलण्याचा प्रयत्न करावा.

फेंकणाराचा चेंडू काठीस लागून जर काठी विरुद्ध पक्षांतील गड्यां कडून झेलली न जातां, जमिनीवर पडली, व चेंडूहि जर विरुद्ध पक्षांतील कोणासच झेलतां आला नाहीं, तर विरुद्ध पक्षांतील एक गडी मेला असें होतें, म्हणजे त्यास तो डाव संपेपर्यंत खेळांतून निघावें लागतें.

जर काठी, चेंडू अथवा दोन्हीं विरुद्ध पक्षांतील गड्यांनीं झेललीं, तर दोन्ही पक्षांचा डाव समान झाला, असें समजावें. डाव समान झाल्यास कोणत्याच पक्षांतील गडी मरत नाहीं.

जर फेंकणाऱ्याच्या चेंडूनें काठी न पाडतां चेंडू विरुद्ध पक्षांतील गड्यानें झेलला, तर फेंकणारा मरतो. जर चेंडू काठीस लागला नाहीं, व कोणीं झेललाहि नाहीं, तर दोन्ही पक्षांचा डाव समान झाला असें समजावें.

एका पक्षांतील गड्यानें एकदां चेंडू फेंकल्यावर दुसऱ्या पक्षांतील गड्यानें एकदां फेंकावा, याप्रमाणें प्रत्येक पक्षानें आळीपाळीनें चेंडू फेंकीत रहावें.

याप्रमाणें दोहोंपैकीं एका पक्षांत एक गडी मरावयाचा राहीपर्यंत खेळावें. एका पक्षांत एकच गडी शिल्लक राहिला ह्मणजे दुसऱ्या पक्षांत एक अथवा अधिक गडी असावयाचेच.

नंतर हा एकटा राहिलेला व विरुद्ध पक्षांतील गडी यांनीं पहिल्याप्रमाणेंच खेळावें. अशा रीतीनें खेळत असतां, ह्या एकट्या गड्यास तो मेला असतांहि आणखीं एकदां खेळता येतें. यावेळीं त्यानें विरुद्ध पक्षांतील गड्यांस मारल्यास डाव समान होतो, ह्मणजे तो जिवंत होतो व विरुद्ध पक्षांतील गडी मरावयाचा तो मरत नाहीं. एकटा राहिलेला गडी जर क्रमानें दोनदां मेला, तर त्याच्या पक्षावर विरुद्ध पक्षाचा डाव झाला असें समजावें.

खेळतां खेळतां प्रत्येक पक्षांतील एक एकटाच गडी शिल्लक राहण्याचा प्रसंग आल्यास, त्यांपैकीं एकानें दुसऱ्यास क्रमानें दोनदां मारलें म्हणजे ज्यास मारलें असेल त्याच्यावर डाव झाला असें समजावें.

ज्या पक्षाचा डाव झाला असेल, त्या पक्षांतील गड्यांनीं विरुद्ध पक्षांतील आपल्या प्रतिस्पर्ध्यांस हातांत धरुन आपल्या मर्यादेजवळ जावें व त्यांच्या घोड्या करून त्यांच्या पाठीवर बसावें; अथवा त्यांचे कान धरावे, किंवा त्यांच्या पायावर पाय ठेवून उभें रहावें. पुढाऱ्यानें मात्र तसें करूं नये.

नंतर दोन्ही पुढाऱ्यांनीं पहिल्याप्रमाणें पुनः खेळूं लागावें. त्यांत जर हरलेल्या पक्षांतील पुढाऱ्यानें जिंकलेल्या पक्षांतील पुढाऱ्यांस मारलें तर खेळ संपतो, म्हणजे जिंकलेल्या पक्षांतील गड्यास आपल्या प्रतिस्पर्ध्यांस मोकळें सोडावें लागतें. पण जिंकलेल्या पक्षांतील पुढाऱ्यानें जर हरलेल्या पक्षांतील पुढाऱ्यांस मारलें, तर हरलेल्या पक्षांतील गड्यांनीं, जिंकलेल्या पक्षांतील गड्यांस कावड* द्यावी लागते. इतकें झालें कीं खेळ संपला.

---

* पृष्ठ २६ पहा.

लिंगोरच्या.

लगोऱ्या. लंगोरी. नागोरी बच्चा. सात नागोऱ्या. खापर खुंटी. आगोऱ्या.

हा खेळ बराच प्राचीन असावा असें दिसतें. कारण मराठ्यांच्या अमदानींत मोठमोठे सरदार लोक हा खेळ घोड्यांवर बसून खेळत असत असें सांगतात. पेशवाईच्या अखेरीस देखील हा खेळ "पुण्यांतील कित्येक सरदार घोड्यांवरून खेळत असतांना आम्हीं पाहिलें आहे" असें कित्येक सन्मान्य वृद्ध गृहस्थांच्या तोंडून ऐकण्यांत आलें आहे. पेशवाईचा शेवट झाल्यापासून आमच्या सरदार मंडळींच्या आंगच्या शौर्याचा ऱ्हास होऊन, त्यांच्यामध्यें ख्यालीखुशाली, व चैनबाजी, यांचाच प्रवेश जास्त झाला; त्यामुळें असले मर्दुमकीचे खेळ खेळण्याची त्यांची आवड आपोआपच कमी होत चालली. हल्लीं हा खेळ घोड्यांवरून तर नाहींच, पण एरव्हीं देखील फारच क्वचित् खेळण्यांत येतो.

घोड्यांवरील लिंगोरच्यास फारशी भाषेंत "चौगान" असें म्हणतात. दिल्लीच्या **विख्यात बादशहास (अकबरास)** हा खेळ खेळण्याचा फार नाद होता. ह्या खेळाचें वर्णन "ऐने अकबरी" नामक ग्रंथांत दिलें आहे.

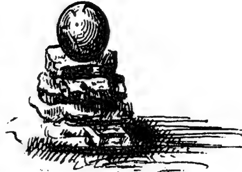
खेळण्याची जागा.—मैदान.

साहित्य.—लिंगोरच्या (हा लिंगोरच्या लिंगोऱ्यांचा केलेला असतो). एक चेंडू व चढत्या उतरत्या आकाराचे सात पातळ व वाटोळे कशाचे तरी तुकडे असतात, त्या लिंगोऱ्या होत. ते तुकडे असे कीं पहिल्या तुकड्याचा जेवढा परीघ असतो त्याहून दुसऱ्याचा जरा कमी असतो. तिसऱ्याचा त्याहूनहि थोडा कमी, याप्रमाणें लिंगोऱ्याचा परीघ



लांकडी लिंगोरच्या.

कमी कमी होत जाऊन शेवटच्या म्हणजे सातव्या लिंगोरीचा परीघ सात आठ नऊ आंगळें असतो. लांकडाच्या लिंगोऱ्या बाजारांत विकत मिळतात. कित्येक ठिकाणीं लिंगोऱ्याबद्दल विटांचे वाटोळे तुकडे अगर नारळाच्या करवंट्या वापरण्याचा प्रघात आहे.



विटांचा लिंगोरच्या.

भिडू वांटून घेणें व राज्य देणें.—खेळणारे आपले दोन समसमान पक्ष करून त्यांपैकीं एकावर राज्य देतात.

लिंगोऱ्यांची रचना.—प्रथम सर्वांत मोठी लिंगोरी जमिनीवर ठेवावी. तिच्यावर तिच्याहून जी किंचित् लहान असेल ती ठेवावी. ह्या दुसरीवर तिच्याहून जी थोडी लहान असेल ती लिंगोरी ठेवावी. याप्रमाणें लिंगोऱ्या ठेवतां ठेवतां जी लिंगोरी सर्वांत लहान असेल, ती सर्वांच्या वर ठेवावी. अशा सातही लिंगोऱ्या रचल्या म्हणजे, "लिंगोरच्या" होतो.

आरंभीं खेळणारांची उभें राहण्याची जागा.—खेळण्याच्या जागेंत लिंगोरच्याची रचना केल्यानंतर सर्व गडी एकमेकांच्या अनुमतानें लिंगोरच्यापासून पंचवीस तीस हातांच्या अंतरावर एक मर्यादा ठरवून तेथें कांहीं तरी खूण करितात. नंतर राज्य घेणाऱ्या पक्षांतील एक गडी मर्यादेजवळ उभा राहतो. दुसरा एक गडी लिंगोरच्याजवळ उभा राहतो, आणि बाकीचे गडी लिंगोरच्याच्या आसपास वेगवेगळे उभे राहतात. राज्य देणाऱ्या पक्षांतील एक गडी, लिंगोरच्याजवळ उभा

राहतो. व बाकीचे गडी लिगोरच्याच्या दुसऱ्या बाजूस म्हणजे मर्यादेच्या विरुद्ध दिशेस, आजूबाजूस थोडथोड्या अंतरावर मारलेला चेंडू झेलण्या करितां उभे राहतात.



लिंगोरच्या-सुरवातीचा.

राज्य घेणाऱ्या पक्षांतील जो गडी मर्यादेजवळ उभा असतो, त्याचें काम लिगोरच्यावर चेंडू मारून तो पाडण्याचें असतें; तसेंच राज्य देणाऱ्या पक्षांतील जो गडी लिगोरच्याजवळ उभा असतो त्याचें काम चेंडू घेऊन विरुद्ध पक्षांतील लिगोरच्याजवळ असणाऱ्या गड्यावर तो मारावा हें असतें; व बाकींच्या गड्यांचें काम, लिगोरच्यावर फेंकलेला चेंडू, जर विरुद्ध पक्षांतील गड्यांनीं त्याच्यांवर लाथा मारून दूर नेला असल्यास, अथवा एरव्हीं तो दुसऱ्या कोठेंहि पडला असल्यास, होईल तितकी त्वरा करून, लिगोरच्याजवळ असलेल्या आपल्या भिडूजवळ आणून देणें, हें असतें.



लिंगोरच्या-पाडल्यानंतर रचते वेळचा.

गड्य घेणाऱ्या पक्षांतील जो गर्डा लिंगोरच्याजवळ उभा असतो. त्याचें काम लिंगोरच्या पडला, की तो होईल तितके करून पुनः जलदीनें पहिल्याप्रमाणें रचावयाचें असतें. आणि इतर गड्यांचे काम लिंगोरच्यावर फेंकलेला चेंडू झेलून घेणें, व तसें करितां न आल्यास त्याला हात न लावितां नुसत्या लाथा मारून नेववेल तेवढा दूर नेणें हें असतें.

खेळण्याची रीत.—प्रथम गड्य घेणाऱ्या पक्षांतील मर्यादे-जवळ उभा असलेला गर्डा. हातांत चेंडू घेऊन तो लिंगोरच्या पाडण्या-करितां त्याच्यावर फेंकतो. जर चेंडूनें लिंगोरच्या न पडतां तो पुढें गेला, व गड्य देणाऱ्या पक्षांतील कोणत्याहि गड्यानें तो झेलला तर तो मरतो. मग त्याच्या पक्षांतील दुसरा गर्डा चेंडू मारतो. ह्याचाहि चेंडू लिंगोरच्यास न लागतां. विरुद्ध पक्षांतील गड्यानें झेलला, ह्मणजे तोहि मरतो. ह्याप्रमाणें सर्व गर्डा मेल्यावर, राज्य देणाऱ्या गड्यांची

खेळण्याची पाळी येते. म्हणजे राज्य घेणारे ते राज्य देणारे होतात. आणि देणारे ते घेणारे होतात.

फेंकलेल्या चेंडूनें लिंगोरच्या न पडतां जर तो पुढें गेला, व राज्य देणाऱ्या पक्षांतील कोणींच झेलला नाहीं, तर ज्यानें लिंगोरच्यावर चेंडू फेंकला असेल, तोच गडी चेंडू घेऊन पुनः पुनः लिंगोरच्यावर फेंकतो.

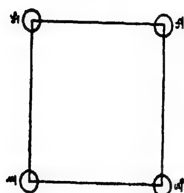
राज्य घेणाऱ्या पक्षांतील गड्यानें फेंकलेला चेंडू लिंगोरच्यास लागून जर तो पडला, तर त्याच्या पक्षांतील इतर गड्यांनीं तो चेंडू जेथें पडला असेल तेथें जाऊन, त्याच्यावर लाथा मारून, त्यास लिंगोरच्या पासून नेववेल तितका दूर नेण्याचा प्रयत्न करावा. त्यांनीं चेंडू लाथेनेंच पुढें ढकलला पाहिजे. त्यास हात लावतां कामा नये.

राज्य घेणाऱ्या पक्षांतील गडी याप्रमाणें चेंडू पुढें पुढें नेत असतां. त्यांच्यापैकीं जो भिडू लिंगोरच्याजवळ उभा असतो; त्यानें पडलेला लिंगोरच्या पुनः पहिल्याप्रमाणें रचावा.

तसेंच राज्य देणाऱ्या पक्षांतील कोणत्याहि गड्यानें वर सांगितल्या-प्रमाणें पुढें ढकलीत नेत असलेला चेंडू, लिंगोरच्याजवळ असलेल्या आपल्या भिडूजवळ आणून देण्याच्या प्रयत्नांत असलें पाहिजे. ह्यांस (राज्य देणाऱ्या पक्षांतील गड्यांस) मात्र चेंडू हातानें उचलून फेंकता येतो.

वर सांगितल्याप्रमाणें झटापट चालली असतां, जर राज्य देणाऱ्या पक्षांतील गड्यांनीं लिंगोरच्याजवळ उभा असलेल्या आपल्या भिडूजवळ चेंडू आणून दिला, आणि त्यानें तो लिंगोरच्या रचणाराच्या अंगावर लिंगोरच्या रचण्याचें पुरें होण्यापूर्वी मारला, तर राज्य घेणाऱ्या पक्षा-कडचें राज्य जातें.

गुंफ्याचा खेळ.



गुंफा.

खेळणारांची संख्या.—दहा अथवा त्याहून जास्त पण सम.

खेळण्याची जागा.—मैदान. खेळण्याच्या जागेंत चाळीस हात लांब व तितकेच हात रुंद असा एक समभुज चौकोन काढावा. व त्याच्या प्रत्येक कोपऱ्यावर एकेक लहानसा दगड, वीट अगर कौलाचा तुकडा ठेवावा. व या तिहींपैकीं कांहीं न मिळाल्यास, आसपासची थोडीशी माती एके ठिकाणीं करून, प्रत्येक कोनावर तिचा एक एक लहानसा ढीग करावा. याप्रमाणें तयार केलेल्या प्रत्येक कोनास "गुंफा" असें म्हणतात.

माहित्य.—एक चेंडू.

भिडू वांटून घेणें व राज्य देणें.—गुंफे तयार केल्यावर, भिडू वांटून घेऊन खेळणारांनीं आपले दोन समान पक्ष करावे; व राज्य देण्याच्या रीतीप्रमाणें राज्य कोणीं द्यावयाचें तें ठरवावें. खेळ स्पष्ट ध्यानांत येण्यासाठीं आपण दोन्ही पक्षांस अनुक्रमें **अ** व **ब** अशीं नांवें देऊं; व **अ** पक्ष राज्य घेणारा व **ब** राज्य देणारा असें समजूं. त्याचप्रमाणें चारी गुंफ्यानांहि अनुक्रमें. **क**. **ड**. **ई**. **फ** अशीं नांवें देऊं.

खेळास सुरवात करण्यापूर्वी प्रत्येक पक्षांतील गड्यांनीं सर्वांच्या अनुमतानें आपापली राज्य घेण्याची पाळी ठरवावी.

खेळणारांची आरंभीं उभें राहण्याची जागा.—आरंभीं कोणत्या गुंफ्यावरून राज्य घ्यावयाचें तें ठरवावें, व खेळ संपेपर्यंत त्याच गुंफ्यावरून राज्य घ्यावें. हा राज्य घ्यावयाचा गुंफा "**क**" आहे असें आपण समजूं.

नंतर **अ** पक्षांतील ज्याची पाळी पहिली असेल त्या गड्यानें **क** गुंफ्यावर येऊन उभें रहावें व त्याच्या इतर भिडूंनीं दूर जाऊन स्वस्थ बसावें. कारण राज्य घेणाऱ्या पक्षांतील सर्व गड्यांचें काम खेळांत एकदम नसतें; एक गडी मेला कीं दुसरा, दुसरा मेला कीं तिसरा, याप्रमाणें एका मागून एक एक गडी राज्य घेतो.

राज्य घेणारा गडी, **क** गुंफ्यावर उभा राहिल्यावर **ब** पक्षांतील एका गड्यानें त्याच्यापासून चार हातांच्या अंतरावर गुंफ्याच्या बाहेरील बाजूस चेंडू घेऊन उभें रहावें. व त्याच्या बाकींच्या भिडूंनीं चेंडू झेलण्यासाठीं व तो लांब गेल्यास, लवकर आणतां यावा यासाठीं गुंफ्याबाहेर ज्या बाजूस चेंडू फेंकावयाचा असेल त्या बाजूस, एकमेकांपासून थोड थोड्या अंतरावर उभें रहावें.

खेळण्याची रीत.—नंतर राज्य घेणारानें "तयार" असें म्हणावें. व त्यानें असें ह्मणतांच, राज्य देणाऱ्या पक्षांतील त्याच्याजवळ उभा असलेल्या गड्यानें त्याच्या डोक्यापेक्षां एक दोन हात उंच जाईल, अशा बेतानें हळूच त्याच्या समोर चेंडू फेंकावा. त्या बरोबर राज्य घेणाऱ्या गड्यानें त्याच्यावर जोरानें हात मारावा. चेंडूवर त्याचा हात न बसल्यास राज्य देणारानें पुनः पहिल्याप्रमाणेंच त्याच्यापुढें चेंडू वर फेंकावा. या खेपेसहि त्याचा हात चेंडूवर न बसल्यास, आणखी एकदां त्याच्या

समोर चेंडू फेंकावा. याप्रमाणें क्रमानें तीन वेळां राज्य देतां येतें. तीन्ही वेळां चेंडूवर हात बसला नाहीं तर राज्य घेणारा मरतो, म्हणजे खेळांतून कमी होतो; अथवा चेंडूवर हात बसूनहि तो जमिनीवर पडण्यापूर्वी राज्य देणाऱ्या गड्यांपैकीं कोणी झेलला, तरीहि राज्य घेणारा मरतो.

चेंडूवर हात बसून चेंडू कोणी न झेलतां दूर गेल्यास, राज्य घेणारानें एक सारखें क्रमानें **ड, ई, फ** व **क** ह्या गुंफ्यांवरून फिरत रहावें. **ड, ई, फ** ह्या तीन्ही गुंफ्यांवरून एकदा फिरून पुनः मुळच्या म्हणजे **क** गुंफ्यावर तो आला, म्हणजे एक फेरी होते. राज्य घेणारानें **क** गुंफ्याजवळील मुलाच्या हातांत चेंडू येईपर्यंत वर सांगितल्याप्रमाणें होतील तितक्या फेऱ्या कराव्या. राज्य घेणारा फिरत असतां, जर तो दोन गुंफ्यांच्यामध्यें असतां त्याच्यावर **क** गुंफ्याजवळील गड्यानें चेंडू मारिला, तर तो मेला, असें समजावें. म्हणून राज्य घेणारानें **क** गुंफ्याजवळील गड्याच्या हातांत चेंडू येतांच, त्याचा चेंडू आपणांस लागेल, असें वाटल्यास, पुढें जाण्याचे भानगडींत न पडतां पुढें असलेल्या गुंफ्यावर जाऊन एकदम उभें रहावें. अथवा मागच्या गुंफ्यावर असल्यास पुढें जाऊं नये.

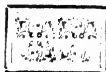
राज्य घेणाराचा हात चेंडूवर बसून तो वर उडाला, कीं राज्य देणाऱ्या पक्षांतील गड्यांनीं तो वरच्यावर झेलण्याचा प्रयत्न करावा. जर त्यांपैकीं कोणासच तो झेलतां आला नाहीं, तर तो जेथें पडला असेल, तेथून होईल तितकी जलदी करून त्यांनीं तो **क** गुंफ्याजवळ उभा असलेल्या आपल्या भिडूकडे पोंचवावा.

क जवळील गड्यानेंहि चेंडू हातीं आल्यावर तो राज्य घेणारास लागेल, अशा बेतानें त्याच्यावर मारावा; पण फार जोरानें मारूं नये. कारण तो राज्य घेणारास न लागतां लांब गेल्यास, राज्य घेणारास

पुनः फेऱ्या करितां येतात. चेंडू मारणारानें तो नेमका मारितां येणार नाहीं असें वाटल्यास, मुळींच मारूं नये; ह्मणजे राज्य घेणाराच्या फेऱ्या आपोआपच बंद होतील. कारण, फेरी करतांना, त्यास क गुंफ्यावरून जावें लागत असल्यामुळें, त्याच्याजवळ जातांच, आपणांस चेंडू लागेल. या भीतीनें तो अर्थातच फेरी करणार नाहीं.

राज्य घेणारानें फेऱ्या करणें बंद केल्यावर तो कोणत्यातरी गुंफ्यावर असणार, हें उघडच आहे. ह्यावेळीं तो जर क गुंफ्यावर असला, तर क गुंफ्याजवळील गड्यानें त्यास पुनः पहिल्याप्रमाणेंच राज्य दिलें पाहिजे. जर तो दुसऱ्या कोणत्याहि गुंफ्यावर असला, तर राज्य देणारानें तो ज्या गुंफ्यावर असेल, त्याच्या मागच्या गुंफ्यावर उभें रहावें. नंतर राज्य घेणारानें पुनः फेऱ्या करण्यासाठीं पळूं लागावें, व राज्य देणारानें तो ज्या गुंफ्यावर असेल, तेथूनच त्याच्यावर चेंडू मारावा. हा चेंडू राज्य घेणारास लागल्यास तो मेला; न लागल्यास पुनः पूर्वीप्रमाणें खेळ चालवयाचा. याप्रमाणें राज्य घेणारा मेपर्यंत खेळ चालतो. राज्य घेणारा मेला, कीं त्याच्या भिडूंपैकीं ज्याची दुसरी पाळी असेल, त्या गड्यानें त्याच्या जागीं यावें, व राज्य घेऊन खेळ पुढें चालवावा. तो मेला कीं तिसऱ्या गड्यानें राज्य घ्यावें. याप्रमाणें खेळतां खेळतां अ पक्षांतील सर्व गडी मेले, कीं अनें बस राज्य द्यावें. ब पक्षांतील सर्व गड्यांचें राज्य घेऊन झालें, कीं खेळ संपला.

खेळ संपला कीं प्रत्येक पक्षांतील सर्व मुलांनीं मिळून एकंदर किती फेऱ्या केल्या तें पहावें. व ज्या पक्षाच्या फेऱ्या जास्त झाल्या असतील, तो पक्ष जिंकला असें समजावें.



हत्तीचा पाय.

खेळणारांची संख्या.—वाटेल तितकी.

खेळण्याची जागा.—मैदान.

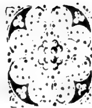
साहित्य.—एक चेंडू.

खेळण्याची रीत.—खेळणाऱ्या सर्व मुलांनीं दहा-दहा बारा-बारा हातांच्या अंतरानें वाटोळें उभें रहावें. नंतर आपणांस आंत उभें रहतां येईल असें एक वर्तुळ प्रत्येकानें जमिनीवर जोरानें पाय फिरवून आपापल्या सभोंवतीं काढावें. अशा रीतीनें काढलेलीं वर्तुळें सरासरी हत्तीच्या पावला एवढीं असतात. म्हणूनच ह्या खेळास "हत्तीचा पाय" हें नांव पडलें आहे.

वर्तुळें काढण्याचें संपल्यावर, प्रत्येक मुलानें आपापल्या वर्तुळांत उभें रहावें. नंतर त्यांच्यापैकीं एका मुलानें चेंडू घेऊन तो आपल्या उजव्या हाताकडील मुलाकडे त्यास तो झेलतां येईल, अशा रीतीनें फेंकावा. त्यानेंहि तो आपल्या उजव्या हाताकडील मुलाकडे फेंकावा. ह्या तिसऱ्या मुलानें तो चेंडू आपल्या उजव्या हाताकडील मुलाकडे फेंकावा. याप्रमाणें पुढें पुढें चेंडू फेंकीत रहावें. फेंकलेला चेंडू ज्याच्याकडे फेंकला असेल, त्यानें तो झेलला पाहिजे. जो झेलावयास चुकेल त्याच्यावर राज्य येतें.

नंतर ज्या मुलावर राज्य आलें असेल, त्यानें मुलें उभीं राहून बनलेल्या वर्तुळाच्या मध्यबिंदूवर उभें रहावें. व चेंडू हातांत घेऊन, तो कोणा तरी गड्यावर फेंकावा. फेंकलेला चेंडू ज्याच्या अंगावर फेंकला असेल, त्यानें झेलला पाहिजे. त्यास तो झेलतां आला नाहीं, तर तो खालीं पडत असल्यास, फेंकणारानें झेलावा. जर त्यानें तो झेलला, तर त्याच्या

कडून राज्य निवून ज्याच्या अंगावर तो फेंकला असेल. त्याच्यावर जातें. ज्या मुलाच्या अंगावर चेंडू फेंकला असेल. त्यानें तो झेलला आणि जर तो त्याच्या हातांत असेपर्यंत फेंकणारा त्यास शिवला. तरीहि फेंकणारा वरून राज्य निघून ज्याच्यावर तो फेंकला असेल. त्याच्यावर जातें. मग पहिला राज्य देणारा आपल्या वर्तुळांत जाऊन उभा राहतो व नवीन राज्य देणारा वर्तुळाच्या मध्यबिंदूवर येतो. व पूर्वी सांगितल्याप्रमाणें खेळ पुढें चालतो.



भिंतपाणी.

मातपाणी.

खेळणारांची संख्या.—वाटेल तितकी.

खेळण्याची जागा.—घराच्या भिंतीस लागून असलेली मोकळी जागा.

साहित्य.—एक चेंडू.

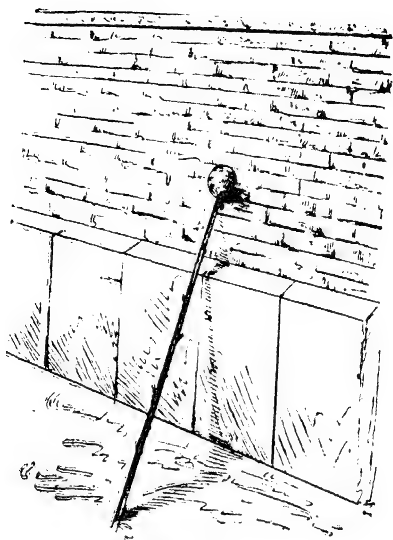
खेळण्याची रीत.—प्रथम खेळण्याचा अनुक्रम ठरवावा. नंतर सर्व खेळणारांनीं भिंतीजवळ जाऊन उभें रहावें. मग ज्याची पहिली पाळी येईल, त्या मुलानें चेंडू घेऊन, तो भिंतीवर मारावा, व मागें उलटला कीं झेलावा. याप्रमाणें त्यानें पांच वेळ करावें. नंतर चेंडू घेऊन तो कोणाच्या तरी अंगावर फेंकावा; तो चेंडू फेंकतो आहे असें पाहतांच बाकीच्या खेळणारांनीं पळत सुटावें.

फेंकलेला चेंडू जर एखाद्या गड्यास लागला, तर पहिल्या खेळणारानेंच पुनः पहिल्याप्रमाणें खेळावें. याप्रमाणें चुकेपर्यंत त्यानेंच पुनः पुनः खेळत रहावें.

भिंतीवरून चेंडू उलटल्यावर, जर खेळणारास तो क्रमानें पांच वेळ झेलतां आला नाहीं, अथवा झेलतां येऊनहि शेवटीं त्यानें तो इतर गड्यावर फेंकल्यावर जर तो त्यांपैकीं कोणासच लागला नाहीं, तर त्याची पाळी पुरी होते. मग ज्याची दुसरी पाळी असेल, तो गडी खेळूं लागतो. त्यानेंहि पहिल्याप्रमाणेंच खेळावें. तो चुकल्यावर तिसऱ्यानें, त्याच्या मागून चौथ्यानें, याप्रमाणें सर्वांनीं खेळावें.



भिंत नागोरी.



भिंत नागोरी.

खेळणारांची संख्या.—दोन.

खेळण्याची जागा.—कसल्याहि इमारतीच्या अथवा तटाच्या भिंतीस लागून असलेली मोकळी जागा.

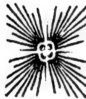
साहित्य.—एक काठी व दोन चेंडू.

खेळण्याची रीत.— हात दीड हात लांबीची एक जाड काठी भिंतीला टेंकून उभी करावी व तिच्यावर चेंडू ठेवावा. नंतर खेळ-

णारांपैकीं एकानें काठीजवळ व दुसऱ्यानें काठीपासून दहा-बारा हातांच्या अंतरावर उभें रहावें. नंतर ह्या दुसऱ्या गड्यानें हातांत चेंडू घेऊन तो काठीवरील चेंडूवर फेंकावा. फेंकलेला चेंडू जर काठीवरील चेंडूस लागून काठीवरील चेंडू जमिनीवर पडला. तर काठीजवळ असलेल्या गड्यानें तो उचलून पुनः काठीवर ठेवावा. व तो असें करीत असतां. चेंडू फेंकणारानें त्याच्यावर चेंडू फेंकीत असावें. याप्रमाणें चाललें असतां. चेंडू काठीवर ठेवणें झालें कीं. लागलेंच ठेवणारानें चेंडू फेंकणाराच्या जागीं यावें. व चेंडू फेंकणारानें काठीजवळ जावें. व पुनः पहिल्या-प्रमाणें खेळावें.

प्रत्येक खेळणारानें आळीपाळीनें चेंडू फेंकावा. फेंकणाराच्या चेंडूनें जर काठीवरील चेंडू पडला नाहीं. तर अर्थात दुसऱ्या गड्यानें चेंडू फेंकावयाचा.

हा खेळ भिंतीजवळ नागोरीनें ह्मणजे चेंडूनें खेळतात. ह्मणून त्यास " भिंत नागोरी " म्हणतात.



गोंदे.

खेळणारांची संख्या.—दोन.

खेळण्याची जागा.—आंगण अथवा थोडीशी मोकळी जागा.

साहित्य.—एक चेंडू.

खेळण्याची रीत.—प्रथम एकानें चेंडू घेऊन तो जमिनीवर आपटावा. व तो वर उडाला म्हणजे त्याच्यावर हात मारून पुनः जमिनीवर आपटावा. जमिनीवर आपटल्यामुळें तो पुनः वर उडाला की पुनः त्याचप्रमाणें त्याच्यावर हात मारावा. याप्रमाणें हात मारणें चुकेपर्यंत चेंडूवर हात मारीत रहावें.

चेंडूवर हात बसून तो जमिनीवर एकदा आपटला कीं, एक "गोंदा" झाला असें समजावें. आपण जे गोंदे केले असतील ते मोजून ठेवावे.

एकजण गोंदे करीत असतां, तो चुकला, म्हणजे त्याचा हात वर उडत असलेल्या चेंडूवर बसला नाहीं, कीं दुसऱ्यानें गोंदे करण्यास सुरुवात करावी. तोहि चुकला, कीं कोणाचे गोंदे जास्त झाले आहेत तें पहावें. ज्याचे जास्त झाले असतील, तो जिंकला असें समजावें.



रंगणपाणी.

खेळणारांची संख्या.—वाटेल तितकी.

खेळण्याची जागा.—मैदान.

साहित्य.—चेंडू.

खेळण्याची रीत.—प्रथम सर्व गड्यांनीं चकून **चोर** कोण तें ठरवावें. नंतर उतरलेल्या गड्यांनीं एकमेकांपासून चार चार हातांच्या अंतरावर एक एक वाटोळें रंगण करून त्यांत उभें रहावें. व चोरानें त्यांच्यासमोर पंचवीस-तीस हातांवर उभें रहावें.

याप्रमाणें ' तयार ' झाल्यावर जो गडी प्रथम उतरला असेल, त्यानें चेंडू घेऊन तो जरा वर उडवून, त्यावर हात मारून, तो चोहोंकडे फेंकावा; चोरानें तो झेलण्याचा प्रयत्न करावा. जर त्यास तो झेलतां आला नाहीं, तर त्यानें तो जेथें पडला असेल, तेथून उचलून घेऊन रंगणांतील गड्यांकडे त्यांच्यापासून फार दूर न जाईल, अशा बेतानें फेंकावा. रंगणांतील गड्यांनीं तो घेण्यासाठीं रंगणांतून निघून, जेथें तो पडला असेल तेथें जावें. व तो एखाद्याच्या हातीं लागतांच पुनः आपापल्या रंगणांत येऊन उभें रहावें.

ज्याच्या हातीं चेंडू आला असेल, त्यानें आपल्या रंगणांतूनच तो पुनः चोराकडे फेंकावा.

फेंकलेला चेंडू जर चोरानें झेलला, अथवा रंगणांतील गडी चेंडू आणावयास गेला असतां जर तो धांवत धांवत येऊन एखाद्या गड्याच्या रंगणांत उभा राहिला, तर त्याच्यावरून **चोरपण** निघून तें, ज्यानें चेंडू फेंकला असेल, किंवा ज्याच्या रंगणांत तो गेला असेल, त्याच्यावर जातें. मग पुनः पूर्वीप्रमाणें खेळ चालतो.

हातपोळी.

खेळणारांची संख्या.—वाटेल तितकी.

खेळण्याची जागा.—मैदान.

साहित्य.—एक चेंडू.

खेळण्याची रीत.—आरंभीं कोणीतरी एका गड्यानें चेंडू घेऊन वर फेंकावा. व बाकीच्या गड्यांनीं झेलण्याचा प्रयत्न करावा.

जो गडी चेंडू झेलील त्यानें, ज्यानें तो वर फेंकला असेल, त्याच्यापुढें तो जमिनीवर जोरानें आपटावा. याप्रमाणें आपटल्यावर साहजिकच चेंडूस उशी येऊन तो वर उडणार; असें झालें ह्मणजे आपटणाराशिवाय इतरांनीं तो झेलण्याची खटपट करावी.

ज्याच्या पुढें चेंडू आपटला असेल, त्यानें तो झेलल्यास, ज्यानें तो त्याच्या-पुढें आपटला असेल, त्याच्यापुढें झेलणारानें तो आपटावा. चेंडू कोणीच न झेलल्यास तो ज्याच्या हातीं लागेल त्यानें कोणास तरी मारावा. तो मारल्यानंतर जर एखाद्यास लागला, तर त्यानें तो चेंडू घेऊन "**ऊंची**" दिली पाहिजे, ह्मणजे चेंडू वर फेंकला पाहिजे.

जर मारलेला चेंडू कोणासच लागला नाहीं, तर मारणारानें **उंची** द्यावी, व वर सांगितल्याप्रमाणें खेळ पुढें चालवावा.

चलनापाणी.

झेल-मी-खेळ.

खेळणारांची संख्या.—वाटेल तितकी.

खेळण्याची जागा.—मैदान.

साहित्य.—एक चेंडू.

खेळण्याची रीत.—एकानें चेंडू घेऊन वर फेंकावा, व तो झेलण्याचा सर्वांनीं प्रयत्न करावा. जो झेलील, त्यानें तो पुनः वर फेंकावा व

पुनः तो झेलून घेण्याची. सर्वांनीं खटपट करावी. याप्रमाणें एक सारखें करीत रहावें. एखाद्या वेळेस जर चेंडू कोणासच झेलतां आला नाहीं, व तो जमिनीवर पडला, तर तो ज्याच्या हातीं लागेल, त्यानें वर फेंकावा. याप्रमाणें हा खेळ चालावयाचा.

सोलापूर येथें जो चेंडू झेलतो, त्यानें फेंकणाराचा कान धरून, चेंडू वर फेंकण्याचा चाल आहे. तेथें ह्या खेळास "कानचिड्डी" असें ह्मणतात.

हटवणापाणी.

खेळणारांची संख्या.—आठ अथवा त्यांहून जास्त पण सम.

खेळण्याची जागा.—मैदान.

साहित्य.—प्रत्येक खेळणाराजवळ एकेक चेंडू.

खेळण्याची रीत.—खेळणारांनीं आपले दोन समसमान पक्ष करावे. नंतर खेळण्याच्या जागेंत एक सरळ रेषा काढून तिच्या एका बाजूस एका पक्षानें, व दुसऱ्या बाजूस दुसऱ्या पक्षानें उभें रहावें.

नंतर प्रत्येक गड्यानें विरुद्ध पक्षांतील गड्यांच्या अंगावर चेंडू मारीत सुटावें. याप्रमाणें चेंडू मारीत असतां इकडचे चेंडू तिकडे, व तिकडचे चेंडू इकडे पडतील, ते घेऊन पुनः पुनः एकसारखे चेंडू मारीत रहावें व असें करीत असतां दुसऱ्या पक्षाच्या जवळ जवळ जात रहावें.

ह्याप्रमाणें चाललें असतां विरुद्ध पक्षाकडून होत असलेल्या चेंडूच्या मारास सहन करून जो पक्ष त्याच्या हद्दीत जाईल तो पक्ष जिंकला असें समजावें.



चोरगल्ली.

सानबदें. सानबदी. देवचेंडू. रिंगणचेंडू.

खेळणारांची संख्या.—पांच किंवा त्याहून जास्त.

खेळण्याची जागा.—मैदान.

खेळण्याच्या जागेंत मध्यभागीं एक मोठी गल्ली पाडतात. हिला **चोरगल्ली*** असें ह्मणतात.

चोरगल्लीसभोंवतीं प्रत्येक खेळणाराची एकेक याप्रमाणें जितके खेळणारे असतील तितक्या गल्या पाडितात.

साहित्य.—एक चेंडू.

खेळण्याची रीत. आरंभीं चकून **चोर** कोण तें ठरवितात. नंतर गल्यांपासून दहा पंधरा हातांच्या अंतरावर चोर जाऊन उभा राहतो, व इतर गडी **चोरगल्ली**च्या आसपास जवळ जवळ उभे राहतात. नंतर चोर हातांत चेंडू घेऊन तो **चोरगल्लींत** पडेल अशा बेतानें गल्यांकडे टाकितो. टाकलेला चेंडू जर **चोरगल्लींत** पडला नाहीं, तर चोर पुन्हा चेंडू घेऊन **चोरगल्ली**कडे टाकितो. याप्रमाणें **चोरगल्लींत** चेंडू पडेपर्यंत **चोर चोरगल्ली**कडे चेंडू टाकीत असतो.

चेंडू **चोरगल्लींत** पडल्यावरोबर तिच्या आसपास उभे असलेले गडी पळूं लागतात, व **चोर चोरगल्लीं**तला चेंडू घेऊन तो त्यांच्यावर फेंकतो. फेंकलेला चेंडू जर कोणास लागला नाहीं, तर **चोर** पुनः चेंडू घेऊन तो त्यांच्यावर फेंकतो, व ते तो चुकविण्यासाठीं पळत सुटतात. याप्रमाणें चाललें असतां चेंडू एखाद्या गड्यास लागला, कीं पहिला **चोर** मोकळा होतो व ज्यास चेंडू लागला असेल तो गडी **चोर** होतो.

---

* चोरगल्लीस खानदेशांत "डाबण" व वऱ्हाडांत "देवडया" असें ह्मणतात.

नंतर त्या नवीन **चोरास** घोडी* व्हावें लागतें; व पहिला **चोर** त्याजवर बसतो. नंतर **चोर** चेंडू घेऊन तो गल्ल्यांकडे टाकतो. जर टाकलेला चेंडू कोणत्याच गल्लींत पडला नाहीं, तर चोरावरच चोरपण कायम रहातें. जर चोराच्या स्वतःच्याच गल्लींत चेंडू पडला तर तो राजा होतो, व त्याच्या पाठीवर असलेला गडी **चोर** होतो. जर चेंडू दुसऱ्या कोणाच्या तरी गुल्लींत पडला, तर ज्याच्या गल्लींत तो पडला असेल तो **राजा** होतो, व चोराच्या पाठीवरील गडी **चोर** होतो. नंतर हा नवीन झालेला **चोर** घोडी होतो, व राजा त्याच्या पाठीवर बसतो. मग **चोर** चेंडू घेऊन पुनः गल्ल्यांकडे टाकतो. याप्रमाणें नवीन नवीन राजे, व नवीन नवीन चोर होऊन वर सांगितल्याप्रमाणें खेळ चालतो.

वदावदी.

आबादाबी. धाराधुबी. धाबकधुबक. धप्पाधप्पी.

खेळणारांची संख्या. वाटेल तितकी.

खेळण्याची जागा.—मैदान.

साहित्य.—एक चेंडू. तो चेंडू नुसत्या चिंध्याचाच केलेला असावा. त्यांत कसलाच कठिण पदार्थ घालूं नये.

खेळण्याची रीत. प्रथम कोणातरी एका गड्यानें चेंडू घ्यावा व तो वाटेल त्याच्या अंगावर फेंकावा. चेंडू आपणांस लागूं नये म्हणून सर्व गड्यांनीं इकडे तिकडे पळत असावें.

फेंकलेला चेंडू ज्याच्या हातीं येईल त्या गड्यानें तो दुसऱ्या कोणावर फेंकावा. या वेळींहि दुसऱ्या गड्यांनीं चेंडू आपणांस लागूं नये म्हणून सावधगिरी ठेवावी.

याप्रमाणें ज्या ज्या गड्याच्या हातांत चेंडू येईल त्यानें त्यानें तो बाकीच्यांस मारावा व त्यांनीं तो चुकविण्यास यत्न करावा.

---

* खानदेशांत पहिल्यानें जो घोडा होतो त्यास "देवाची घोडी" असें ह्मणतात.

चेंडू चुकविण्यासाठीं खटपट करित असतां तो आपल्या हातीं येण्याविषयींहि खटपट करित असावें. चेंडू मिळविण्याविषयींहि खटपट करणें जरी धोक्याचें आहे, तरी पण तसें करण्यास कोणीच न धजल्यास खेळास मुळींच मजा यावयाची नाहीं. अंगावर चेंडूचा मार बसत असतांहि त्याची परवा न करितां जेव्हां खेळणारे चेंडू धरण्याची झटापट करितात तेव्हांच खेळास खरी गंमत येते.



पान फुंकणी.

खेळणारांची संख्या.—दोन अथवा अधिक.

खेळण्याची जागा.—मैदान.

खेळण्याची रीत.—प्रथम कोणीतरी एकानें एक लहानसें पान घेऊन तें जमिनीवर ठेवावें. व तें सर्व झांकेल अशा रीतीनें त्यावर एक मातीचा लहानसा ढीग करावा. नंतर एका मागून एक याप्रमाणें सर्व गड्यांनीं पानावरील मातीवर फुंकर मारावी; ज्याच्या फुंकण्यानें पानाचा थोडासाहि भाग दिसेल त्याच्यावर **राज्य** आलें असें समजावें.

नंतर बाकीच्या गड्यांनीं पळूं लागावें. व राज्य देणारानें त्यांस धरण्या-साठीं त्यांच्या मागें लागावें. पळणारे गडी गवतावर, दगडावर अथवा झाडावर असले ह्मणजे त्यांस धरितां येत नाहीं. त्याशिवाय दुसऱ्या कोठेंहि त्यांस धरिलें तरी चालतें.

वर सांगितल्याप्रमाणें खेळ चालला असतां, राज्य देणारा एखाद्या दुसऱ्या गड्यास शिवला, कीं खेळ पुरा होतो. मग नवीन डावास सुरवात होते.

दोवर ह्मैस.

दुबरी म्हैस.

खेळणारांची संख्या.—वाटेल तितकी.

खेळण्याची जागा.—मैदान.

खेळण्याची रीत.—ह्या खेळांत एक गडी मुख्य असतो व त्याचा एक सोबती असतो. मुख्य कोणी व्हावें, व सोबती कोणी व्हावें, हें खेळाच्या आरंभीं सर्वानुमतें ठरवावें.

नंतर मुख्य व त्याचा सोबती हे एके ठिकाणीं उभे रहातात व त्यांच्यापासून कांहीं अंतरावर बाकीचे गडी एकत्र उभे राहतात. मग मुख्य त्या गड्यांकडे बोट दाखवून आपल्या सोबत्यास विचारितो: "तुझी हैस कोणती?" सोबती वाटेल त्या एका गड्याकडे बोट दाखवून "हा माझी हैस" असें ह्मणतो. तो असें ह्मणतो आहे तोंच मुख्यासुद्धां सर्व गडी पळूं लागतात व सोबत्यानें ज्यास **हैस** ह्मणून दाखविलें असेल त्यास शिवण्यासाठीं त्याच्या मागें लागतो. हैस झालेला गडी ज्यास शिवतो, तो मेला असें समजावें. मेलेला गडी हैस होतो, ह्मणजे पहिल्या हैशी बरोबर तोहि बाकीच्या गड्यांस शिवावयास जातो. कोणतीहि हैस दुसऱ्या गड्यास शिवली कीं हा नवीन गडी हैस होऊन शिल्लक राहिलेल्या गड्यांस धरण्यास, पहिल्या हैशीस मदत करितो. याप्रमाणें जसजसे ज्यास्ती गडी धरले जातात, तसतसा खेळास ज्यास्ती रंग येतो व तो शेवटच्या गड्यास धरीपर्यंत कायम राहतो. याप्रमाणें चालले असतां सर्व गडी मेले कीं खेळ संपतो.

या खेळांत मेलेले दोघे दोघे गडी एकमेकांचा हात धरून बाकीच्यांस शिवावयास गेले, कीं त्यांस "सांखळी" किंवा "गोळ्यांची माळ" असें ह्मणतात.



पत्रावळीचा मार.

गडी लप.

खेळणारांची संख्या.—वाटेल तितकी पण सम.

खेळण्याची जागा.—मैदान.

खेळण्याची रीत.—खेळणारांनीं आपले दोन समसमान पक्ष करून एका पक्षावर **राज्य** द्यावें. नंतर राज्य देणारांनीं जमिनीवर जवळ जवळ बसावें व राज्य घेणारांनीं पळूं लागावें. राज्य घेणारांमागून राज्य देणाऱ्या पक्षांतील एक गडी, व त्यांच्याच (राज्य घेणाऱ्या) पक्षांतील एक गडी

मिळून देघांनीं पळत सुटावें. ह्या पळणारांपैकीं राज्य देणाऱ्या गड्याचें काम राज्य घेणारास शिवावयाचें असतें, व राज्य घेणाराचें काम तोंडानें "लुप, लुप" असें ह्मणत त्याच्या बरोबर धांवावें इतकेंच असतें. राज्य देणारा पळणारांपैकीं कोणासच न शिवल्यास ते (राज्य घेणारे) बसलेल्या गड्यांजवळ जाऊन त्यांस मारूं लागतात. असें झालें कीं बसलेले गडी "पत्रावळींचा मार पडला" असें मोठ्यानें ओरडत सुटतात. इतक्यांत राज्य घेणारांमागें धांवत असणारा त्यांचा गडी तेथें येऊन दाखल होतोच. तो आलेला पहातांच मारणारे पळूं लागतात व राज्य देणारा पुनः त्यांच्या मागें लागतो. त्यांच्याबरोबर "लुप, लुप" ह्मणणारा गडीहि असतोच.

याप्रमाणें चाललें असतां राज्य देणारा गडी राज्य घेणारांपैकीं एकाद्या गड्यास शिवला कीं पहिले राज्य देणारे ते राज्य घेणारे, व राज्य घेणारे ते देणारे होतात व पुनः पहिल्याप्रमाणें खेळ चालतो.



पालखी.



पालखी.

खेळणारांची संख्या.—तीन अथवा तिहोंनीं जिला भाग जाईल अशी कोणतीहि संख्या.

खेळण्याची जागा.—साधारण थोडीशी मोकळी जागा असली म्हणजे पुरें होतें. जसें, गल्लीतील मोकळी जागा अथवा जेथें लोकांची रहदारी नाहीं, असा रस्ता, अगर मैदान. (हा खेळ बहुतकरून घराच्या जवळ अगर आसपासच खेळतात.)

खेळण्याची रीत.—चित्रांत दाखविल्याप्रमाणें **अ**, **ब** व **क** या तीन मुलांपैकीं दोहोंनीं ह्मणजे **अ** व **ब**नीं आपलीं पावलें जमिनीवर टेकून समोरासमोर तोंड करून बसावें. नंतर त्यांपैकी प्रत्येकानें आपल्या उजव्या हाताच्या पंजानें आपल्या डाव्या हाताचें कोंपर धरावें, व डावा हात लांब करून दुसऱ्या मुलाचें वळलेलें कोंपर धरावें. असें केलें ह्मणजे त्यांच्या हाताचे जे तीन खण होतात, त्यांस "पालखी" असें ह्मणतात.

पालखी तयार झाल्यावर **क** नांवाचा एक लहान मुलगा पालखीच्या दोन बाजूंच्या दोन खणांत आपले दोनहि पाय लटकते सोडून आडव्या आलेल्या हातांवर बसतो. तो आपण खालीं पडूं नये, ह्मणून आपले दोनहि हात **अ** आणि **ब** यांच्या खांद्यावर ठेवितो.

याप्रमाणें दोघे मोठे मुलगे पालख्या करितात व त्यांत एका लहान मुलांस बसवितात. नंतर पालख्या केलेले मुलगे वरील मुलांस थोडा वेळ फिरवितात व मग खालीं उतरवितात. याप्रमाणें पुनः पुनः पालख्या करून मनास येईल तोंपर्यंत खेळत रहातात.

कांकडा.

कांकडा-कांकडी. चिळ-चिळ-मुंगळा.

खेळणारांची संख्या.—दहांपासून विसांपर्यंत वाटेल तितकी. मात्र ती सम असली पाहिजे.

खेळण्याची जागा.—पन्नास साठ हात लांब व चार पांच हात रुंद अशी जागा असून ती मोकळी असली पाहिजे.

साहित्य.—एक लहानसा खडा.

खेळण्याची रीत.—खेळणारांनीं आपले दोन पक्ष करावे, व प्रत्येक पक्षांत एक एक पुढारी (ह्मोरक्या) नेमावा. नंतर सर्वानुमतें एक मर्यादा ठरवून त्या मर्यादेवर एक रेघ काढावी. आणि ह्या मर्याद रेघेपासून १९-२० हातांच्या अंतरावर, एका पक्षांतील गड्यांनीं आपले दोन्ही हात पाठीमागें धरून हद्दीकडे तोंड करून ओळीनें बसावें व त्यांच्या पुढाऱ्यानें त्यांच्याजवळ उभें रहावें. त्यांच्यापासून चार हातांच्या अंतरावर मर्याद रेघेच्या समोरच्याच बाजूस, दुसऱ्या पक्षांतील गड्यांनींहि त्यांच्याचप्रमाणें बसावें व त्यांच्या पुढाऱ्यानें त्यांच्याजवळ उभें रहावें.

नंतर कोणत्यातरी एका पक्षांतील पुढाऱ्यानें डाव सुरू करावा. ह्मणजे त्यानें आपल्या हातांत **कांकडा** (एक लहानसा खडा) घेऊन तो आपल्या पक्षांतील सर्व गड्यांच्या आंगावरून फिरवावा व असें करितां करितां दुसऱ्या पक्षांतील पुढाऱ्याच्या लक्षांत न येऊं देतां तो हळूच कोणातरी आपल्या एका गड्याच्या हातांत द्यावा. **कांकडा** दिल्यावर देखील पुढाऱ्यानें जणूं काय तो आपल्यापाशींच आहे असें वाटून, इतर गड्यांच्या आंगावरून मुद्दां तसाच हात फिरवावा; आणि उगीच एखाद्या गड्याकडे तो दिल्या सारखें करावें. कारण असें केलें ह्मणजे दुसऱ्या पुढाऱ्यास तो अमक्याजवळच आहे असें सांगणें जड जातें.

एक पुढारी **कांकडा** लपवीत असतां दुसऱ्या पुढाऱ्यास त्याजकडे व त्याच्या पक्षांतील मुलांकडे नीट लक्षपूर्वक पहात असलें पाहिजे. कारण पुढाऱ्यानें एखाद्या इसमाजवळ **कांकडा** दिला, की पुढाऱ्याच्या व ज्याच्या जवळ तो दिला असेल, त्याच्या चर्येंत स्वाभाविकपणें थोडातरी फरक पडतोच पडतो. तो फरक दुसऱ्या पुढाऱ्याच्या लक्षांत आल्यास, त्यास **कांकडा** कोणाजवळ आहे हें सहज ओळखतां येतें. परंतु काळजी पुरसर जर लक्ष्य दिलें नाहीं, तर त्यास तो शोधून काढण्यास बरीच अडचण पडते.

पहिल्या पुढाऱ्यानें **कांकडा** लपविल्यावर दुसऱ्या पुढाऱ्यानें तो कोणा जवळ आहे तें ओळखून सांगितलें पाहिजे. तो तें सांगावयास चुकला, की पहिल्या पक्षांतील ज्या गड्याजवळ **कांकडा** दिला असेल, त्यानें उभे राहून मर्यादरेषेच्या समोरच्या बाजूस जितकी मारवेल तितकी लांब उडी मारावी; व जेथें उडी जाईल, तेथें जाऊन बसावें. नंतर प्रथम ज्या पुढाऱ्यानें **कांकडा** लपविला असेल, त्यानेंच तो पुनः लपवावा, व दुसऱ्या पुढाऱ्यानें तो कोणाजवळ आहे, हें ओळखून काढावें.

दुसऱ्या पुढाऱ्यानें जर **कांकडा** कोणाजवळ आहे हें बरोबर सांगितलें तर, पहिल्या पुढाऱ्यानें **कांकडा** त्याच्याजवळ द्यावा, व त्यानें तो पहिल्या पुढाऱ्याप्रमाणेंच आपल्या पक्षांतील एखाद्या गड्याजवळ लपवावा. मग

पहिल्या पुढाऱ्यानें तो कोणाजवळ लपविला आहे तें सांगावें. अशा रीतीनें पूर्वी सांगितल्याप्रमाणें खेळ खेळावा.

प्रत्येक खेपेस गडी पूर्वी जेथें उडी मारून गेला असेल, तेथूनच त्यानें पुढें उडी मारावी. उडी मारणें ती ज्याच्यापाशीं **कांकडा** दिला असेल, त्यानेंच मारिली पाहिजे.

याप्रमाणें उड्या मारतां मारतां एखादा गडी मर्यादरेषेजवळ जाऊन पोहोंचला, की त्याचें त्या डावांतील काम पुरें होतें. मग त्यानें खेळांतून निघून बाजूस जाऊन बसावें.

याप्रमाणें खेळ चालला असतां, ज्या पक्षांतील सर्व गडी प्रथम हद्दीजवळ जाऊन पोहोंचतील, त्या पक्षाचा दुसऱ्या पक्षावर डाव झाला असें समजावें.



भिडू पहिला तारा

गडी तारा. सुतार जिल्पी. एक तारा. तारयो. टिकोरिया. छप. अडनाळा. पडनाळा.

खेळणारांची संख्या.—बारापासून विसांपर्यंत.

खेळण्याची जागा.—मैदान.

चोर ठरविणें.—खेळणारांपैकीं एका गड्यास वगळून बाकीच्या सर्व गड्यांनीं वाटोळें उभें रहावें. नंतर त्या वगळलेल्या गड्यानें त्यांच्या मध्यभागीं उभें राहून त्यांतील कोणत्यातरी एका गड्यापासून आरंभ करून त्याच्या उजव्या हाताकडून (१) अटांगण, (२) पटांगण, (३) बावन, (४) विचवा, (५) कोंवडीनी, (६) टिचवा, (७) हनमान, (८) घोडा, (९) टाचम, (१०) टुचक, (११) खुटलूक, (१२) बुटलूक, याप्रमाणें शब्द उच्चारीत एका शब्दास एक गडी, असे सर्व गडी मोजीत जावें. या रीतीनें मोजीत असतां ज्याच्यावर **बुटलूक** हा शब्द येईल, तो उजवला असें समजावें. उजवलेल्या गड्यानें वर्तुळांतून निघून बाजूला जाऊन उभें रहावें. एक गडी उजवल्यावर त्याच्या जवळच्या (उजव्या हाताकडच्या) गड्यापासून पुन: पहिल्याप्रमाणें मोजीत जावें. या खेपेसहि ज्याच्यावर "**बुटलूक**" हा शब्द येईल तो उजवला असें समजावें.

बारापेक्षां कमी गडी उजवावयाचे राहिले म्हणजे एका खेपेच्या मोजण्यानें गडी उजवत नाहीं असें दिसल्यास, ज्याच्यापासून मोजण्यास सुरवात झाली असेल, त्याच्यापर्यंत मोजून झाल्यावर पुन: त्याच्याचपासून मोजण्यास सुरवात करावी. याप्रमाणें एक गडी उजवेपर्यंत जितके वेळां मोजावें लागेल तितके वेळ मोजावें.

वर सांगितल्याप्रमाणें चाललें असतां शेवटीं जो एक गडी उजवावयाचा राहिला तो **चोर** झाला असें समजावें. जो गडी **चोर** कोण हें ठरवितो, त्याची गणना उजवलेल्या गड्यांत होते.

चोराचा जोडीदार निवडणें.—उजवलेल्या सर्व गड्यांनीं वर्तुळाकार उभें रहावें. नंतर **चोरानें** त्यांपैकीं कोणत्यातरी एका गड्यापासून आरंभ करून त्याच्या उजव्या हाताकडून (१) एकेरी एक, (२) दुहेरी दोन, (३) तिहेरी तीन, (४) चौहेरी चार, (५) पांचेरी पांच, (६) साहेरी सहा, (७) सातेरी सात, (८) आठेरी आठ, (९) नवेरी नऊ, याप्रमाणें शब्द उच्चार करून, दर शब्दास एक एक गड्यास शिवून मोजीत जावें. **नवेरी नऊ**च्या पुढें जो गडी असेल त्यास शिवून दहावा "नवरा" असें म्हणावें. मग त्या दहाव्या गड्यानें चोरास "झिग झिग सांवरा, मी तुझा नवरा" असें ह्मणावें म्हणजे तो चोराचा जोडीदार होतो.

खेळण्याची रीत.—आरंभीं जोडीदारानें चोराचे डोळे त्यास कांहीं न दिसेल असे आपल्या दोन्ही हातांनीं गच्च झांकून धरावे. मग उजवलेल्या गड्यांनी चोरापासून कांहीं अंतरावर जाऊन कशाच्यातरी आड लपून रहावें. त्यांचें लपणें झाल्यावर जोडीदारानें चोराचे डोळे सोडावे. नंतर चोरानें "भिड्र पहिला नाग रे नाग" असें पांच वेळ ह्मणून लपलेल्यांस शिवावयास जावें. जोडीदारानें त्याच्याबरोबर गेलें पाहिजे. जोडीदार लपलेल्या गड्यांच्या तर्फेचा असतो. चोर लपलेल्या गड्यांजवळ गेला, कीं "भिड्र* आला रे आला" असें ओरडून त्यांस त्याच्या हातीं न लागण्यासाठीं सावध करण्याचें काम जोडीदार गड्याचें असतें. चोर लपलेल्या गड्यांजवळ गेला, ह्मणजे ते पळत सुटतात व चोर त्यांच्या पाठीस लागतो. याप्रमाणें चाललें असतां, चोर एकाद्या गड्यास शिवला, कीं त्याच्या वरचें चोरपण निघून जाऊन शिवलेल्या गड्यावर येतें. मग दुसऱ्या डावास आरंभ होतो.

* धुळें येथें जोडीदार "डोरया घा रे घा" व पुणें येथें "अडनाळा पडनाळाचा माळ पडला रे पडला" असें ह्मणतात.



हुत्ती-सोंड.

मासामासा अथवा मासापाणी.

खेळणारांची संख्या.—पंधरापासून पंचवीसपर्यंत.

खेळण्याची जागा.—शंभर सवाशें हात लांब व पन्नास साठ हात रुंद पटांगण. जागेची मर्यादा समजण्यासाठीं तिन्ही चारी बाजूंस खुणा कराव्या.

खेळण्याची रीत.—आरंभीं सर्वांनीं चकून चोर कोण तें ठरवावें. नंतर सुटलेल्या मुलांनीं मर्यादेच्या एका टोंकास जावें व चोरानें दुसऱ्या टोंकास जावें. मग चोरानें आपले दोन्ही हात* पाठीमागें एकत्र जोडून सुटलेल्या मुलांस धरण्यासाठीं त्यांच्याजवळ धांवत धांवत जावें व सुटलेल्या मुलांनीं त्यास चुकविण्यासाठीं मर्यादेच्या आंत इकडून तिकडे पळत रहावें. याप्रमाणें चाललें असतां चोर एखाद्या इसमास † शिवला कीं, तो चोराचा एक हात धरतो. व ते दोघेहि मिळून एकमेकांचा हात न सोडतां बाकींच्या मुलांस शिवावयास जातात. त्या दोघांपैकीं कोणीहि एक, एखाद्या मुलास शिवला कीं, हा तिसरा मुलगाहि त्यांपैकीं एकाचा हात धरितो. मग ही तिघांची मालिका इतरांस शिवावयास जाते. याप्रमाणें जसजसे जास्त मुलगे मरतात, तसतशी शिवणारांची मालिका वाढत जाते. मेलेल्यांस एकमेकांचे हात धरावे लागत असल्यामुळें त्यांपैकीं एक फिरला, कीं बाकींच्यांसहि फिरावें लागतें. अर्थात सर्वांनीं एकमेकांच्या हालचालींकडे लक्ष्य दिलें पाहिजे.

खेळतां खेळतां सर्व खेळणारांची एक मालिका झाली कीं हा खेळ पुरा होतो.

* नाशिक येथें चोर उजवा हात आपल्या पुढच्या बाजूस लांब करून नाक धरितो व डावा हात तोंडावरून वळवून त्यानें उजवा कान धरितो.

† पुण्यास चोरानें पायानेंच शिवलें पाहिजे असा नियम आहे. इतर ठिकाणीं शिवतांना चोरास आपले दोन्ही हात मोकळे सोडितां येतात. चोर एखाद्यास शिवला कीं त्यानें आपले दोन्ही हात मोकळे सोडिले पाहिजेत हें उघड आहे.

पांवडीची शर्यत.

चार साडेचार हात लांब बांबूचा तुकडा घेऊन त्याच्या एका टोंकापासून दोन हातांच्या अंतरावर एक लहानशी फळी बसविलेली असते. ह्यास **पावडी** असें ह्मणतात. (पावड्या बाजारांत विकत मिळतात. **मध्यप्रांतांत** श्रावण वद्य पक्षांत पावड्यांवरून फिरण्याचा फार प्रघात आहे. त्या दिवसांत तेथें गल्लोगल्लीं पुष्कळ लोक पावड्यांवरून फिरतांना दृष्टीस पडतात. प्रत्येक फिरणाऱ्या जवळ दोन दोन पावड्या असतात.) पावडीच्या ज्या टोंकापासून दोन हातांच्या अंतरावर फळी बसविलेली असते, तें टोंक जमिनीवर टेंकून एकेक पावडी प्रत्येक हातांत उभी धरून, उडी मारून प्रत्येक फळीवर पाय ठेवावा व बांबू हातांत गच्च धरून ज्याप्रमाणें आपण चालतांना पावलें उचलून पुढें टाकितों, याप्रमाणें पावड्या पटापट पुढें टाकीत चालूं लागावें.

पावड्यांवरून चालण्याचा अभ्यास ज्यांस करावयाचा असेल त्यांनीं सुरवातीस पावड्यांवर चढतांना पडूं नये ह्मणून भिंतीस पाठ लावून उभें रहावें; पावड्यांचे दोन्ही दांडे आपापल्या दोन्ही बगलेंत धरावे. नंतर एका पावडीच्या फळीवर उजवा पाय ठेवावा. भिंतीस पाठ टेंकलेली तशीच राहूं देऊन आपलें आंग वर उचलावें व नंतर डावा पाय दुसऱ्या पावडीच्या फळीवर ठेवावा. इतकें केल्यावर हातांनीं एकेक पावडी आळीपाळीनें उचलून चालण्याचा प्रयत्न करावा. अशा रीतीनें अभ्यास केल्यानें ही कला थोडक्याच अवधींत साध्य होते; आणि मग मोकळेपणानें चांगलें फिरतां येतें. वर सांगितल्याप्रमाणें पावड्यांवरून चालण्यांत बरेंच प्राविण्य मिळविल्यावर पावड्यावरून चालणाऱ्या दुसऱ्या इसमाबरोबरहि शर्यत लावितां येते. याप्रमाणें दहा पांच मुलें गांवा बाहेर जाऊन शर्यत लावितात व जो पावड्यावरून जलद चालत चालत जाऊन नियमित स्थळास आधीं शिवेल, त्यानें शर्यत जिंकिली असें होतें. **मध्यप्रांतांत** ह्याप्रमाणें मोठमोठे लोक देखील कधीं कधीं जोडीजोडीनें अगर दहा पांच मिळून

शर्यत लावितात. बरेच लोक असल्यास हा शर्यतीचा खेळ फारच मौजेचा होतो. पावड्यांवरून चालणारे लोक पायऱ्या, दादरे, जिने इत्यादिकांवरून चढ उतर फार जलद करूं शकतात, आणि त्यांनाहि जे पटाईत असतात त्यांस उतरत्या ठेविलेल्या शिड्यांवरून देखील चढ उतर सहज करितां येते. पावड्यांवर जमिनीपासून जितके जास्त उंचीवर पाय असतील तितके त्यांवरून चालणें सोपें जातें.

पावड्यांवरून चालणारास जर आपला तोल जातो आहे असें वाटलें, तर त्यानें तोल सांवरून धरण्याच्या भानगडीत न पडतां, एकदम खालीं उडी मारावी, नाहींतर जमिनीवर पडून इजा होण्याचा संभव असतो. पावड्यांवरून चालण्यांत थोडीशी गति झाली कीं, शिकणारानें भिंतीच्या आधारावांचून पावड्यावर चढावें.

मध्यप्रांतांत श्रावण वद्य पक्षांत पावड्यांवरून यथेच्छ फिरल्यावर भाद्रपद शुद्ध प्रतिपदेस सर्व फिरणारे आपआपल्या पावड्यांवरून गांवा बाहेर जातात आणि तेथें मोठा विस्तव पेटवून त्यांत त्या पावड्या जाळून टाकितात.



सुर काठी.*



सुर काठी.

सुरंसुर काठ्या, सुरकणी, लांब काठी अशीं ही पर्यायानें देशा देशांत ह्यास नांवें दिलेलीं आढळतात.

खेळणारांची संख्या.—पांचापासून पंधरापर्यंत.

खेळण्याची जागा.—ज्या जागेंत ठिकठिकाणीं दगड असतील अशी मैदानाची जागा ह्या खेळास अवश्य असली पाहिजे.

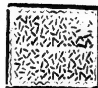
साहित्य.—प्रत्येक खेळणाराजवळ एकेक हातभर लांब मजबूत काठी असावी.

डाव येणें अथवा चोर ठरविणें.—आरंभीं सर्व गड्यांनीं एके ठिकाणीं उभें रहावें. व प्रत्येकानें आपापली काठी जोरानें समोर फेंकावी. ज्याची काठी सर्वांच्या अलीकडे पडेल तो **चोर** ठरतो अगर त्याच्यावर डाव येतो.

* हा खेळ खेळल्यानें धांवण्याची मेहनत फार होते व त्यामुळें हाताचे व पायाचे स्नायूंस फार बळकटी येते.

खेळण्याची रीत.—प्रथम **चोर** आपल्या काठीचीं दोन्ही टोकें आपल्या दोन्ही हातांनीं गच्च धरून हात डोक्यावर ऊंच करून जमिनीवर बसतो. नंतर खेळणारांपैकीं कोणीतरी एक हुशार गडी त्याच्यामागें येऊन आपली काठी जोरानें त्याच्या काठीवर मारून ती दूर फेंकून देतो. मग बाकीचे गडी ती काठी जेथें पडली असेल, तेथें धांवत धांवत जाऊन आपापल्या काठ्यांनीं तिला पुढें पुढें ढकलीत नेतात; व **चोर** त्यांस शिवण्यासाठीं त्यांच्या मागें लागतो. तो ज्यास धरावयास जाईल, त्यानें आपली काठी दगडावर ठेविली असता, चोरास त्यास शिवतां येत नाहीं. दगडावर काठी ठेवण्या पूर्वी जर चोर त्यास शिवला, तर तो मोकळा होतो आणि शिवलेला **चोर** होतो. नंतर पहिल्या चोरास, नवीन चोर झालेल्या गड्याची काठी जितकी लांब गेली असेल, तेथपर्यंत **लंगड*** घालीत—म्हणजे उजवा पाय उजव्या हातानें वर धरून लंगडत लंगडत—जावें लागतें. असें झालें म्हणजे पहिला डाव संपतो, मग दुसऱ्या डावास आरंभ होतो.

* उजवा पाय वर करून उजव्या हातानें उजवा कान धरला म्हणजे **लंगड** होतें. कित्येक ठिकाणीं उजव्या हातानें उजवा पाय धरला तरी चालतें.



गोफण.

प्राचीन काळीं मनुष्याच्या रानटी स्थितीमध्यें गोफण हें एक लढण्याचें शस्त्र होतें. त्यावेळीं तिची योग्यता धनुष्याच्या बरोबरीनें मानीत असत; परंतु जसजसा भौतिक शास्त्रांच्या ज्ञानाचा प्रसार जास्त होत जाऊन लढण्याचीं विविध प्रकारचीं साधनें निर्माण होऊं लागलीं, तसतसें ह्या गोफणीचें महत्व अर्थातच कमी होत चाललें. हल्लीं तर तिची गणना केवळ खेळांतच होत चालली आहे.

लढण्याचें शस्त्र या दृष्टीनें गोफणीचें महत्व कमी होण्याचें कारण तिच्या योगानें नेम बरोबर मारतां येत नाहीं, असें कोणी समजत असल्यास ती त्यांची चूक आहे. कारण अझून देखील गोफणीनें अचुक नेम मारणार लोक देशावर आढळतात. आणि कित्येक खेड्यापाड्यांतूनहि मुलें देखील ह्या कामांत तरबेज झालेलीं आढळून येतात.

मनुष्य रानटी अवस्थेंत असतां त्या काळीं त्यास गोफणी वांचून दुसरें शस्त्रच माहीत नव्हतें. तेव्हां त्यास आपलें अन्न गोफणीनें शिकार करूनच संपादन करावें लागत असे व शत्रूपासून आपला बचावहि गोफणीनेंच करावा लागे. त्या वेळच्या लोकांस मात्र त्या काळीं गोफणीची खरी खरी किंमत कळत असे. हल्लीं ती केवळ एक खेळच बनून राहिली आहे.

लढण्याचें शस्त्र या दृष्टीनें विचार केल्यास, गोफणींतील खालीं लिहिलेले दोष आहेत असें आढळून येतें. गोफणीनें फेंकलेला दगड शरीरांत शिरत नाहीं. चिलखतावर त्याचा कांहींच परिणाम होत नाहीं. हिचा उपयोग करण्यासाठीं शत्रूपासून बऱ्याच अंतरावर रहावें लागतें. आणि टोळी मधील पहिल्या रांगेच्या मागच्या लोकांस हिचा अचुक दगड लागण्यास भारीच अडचण पडते.

गोफण अंबाडीच्या किंवा सणाच्या (तागाच्या) दोऱ्यांची विणून केलेली असते. तिची लांबी पांचपासून सहा हात असते. तिच्याबरोबर मध्यावर दुसरी दोरी गुंथवून आंत दगड ठेवितां येईल, अशा

वेताची एक जाळी केलेली असते. आणि गोफण मारावयाची असल्यास म्हणजे ह्या जाळींत एक गुळगुळीत दगड घालतात. नंतर गोफणीचीं दोन्हीं टोंकें एकत्र करून तीं हातांत गच्च धरून दोन तीन वेळां गोफण आपल्या डोक्यावरून जोरानें फिरवून योग्य वेळीं तिचें एक टोंक मोकळें सोडल्याबरोबर जाळींतील दगड बाहेर निघून विलक्षण वेगानें पुढें जातो.

गोफणींतील दगड इतक्या वेगानें कां जातो, ह्याचें कारण पुढें दिल्याप्रमाणें आहे. मनुष्यास आपला हात हवेंतून विवक्षित वेगापेक्षां जास्त वेगानें फिरवितां येत नाहीं; म्हणून दगड किंवा इतर पदार्थ ह्यांस गति देण्याची ती प्रत्येक मनुष्याच्या बाहूंच्या शक्तीच्या मानावर जरी अवलंबून असते, तरी तिला एक विशेष प्रकारची मर्यादा असते. बाहूंस जास्त ताकद असल्यास, त्या मानानें जास्त वजनदार पदार्थ फेंकतां येतील, पण पदार्थ जास्त अंतरावर फेंकण्यास तिच्यापासून कांहींच मदत होणार नाहीं. ह्याप्रमाणें बाहूंची पदार्थांस गति देण्याची शक्ति जरी मर्यादित आहे, तरी यांत्रिक साधनानें ती पुष्कळ वाढवितां येते. गोफणीमुळें उचलावयाच्या वजनांत भर न पडतां तिची लांबी बाहूंच्या लांबींत मिळवून जी होते तितकी वाढते. नुसता दगड फेंकतांना हातांतील दगड वर्तुळांत फिरत असतो. या वर्तुळाचा मध्यबिंदू फेंकणाराचा खांदा होय. गोफणींतील दगड देखील तसाच फिरतो. परंतु ज्याप्रमाणानें गोफणीची लांबी हातापेक्षां जास्त असते त्या प्रमाणानें गोफणींतील दगडाचें वर्तुळहि मोठें होत असतें. आतां गोफणींतील दगड व हातांतील दगड ज्या ज्या वर्तुळांतून फिरतात, त्यांचा मध्यबिंदु एकच असून ज्या अर्थी गोफणीच्या दगडाचें वर्तुळ मात्र मोठें असतें, त्या अर्थी त्यास हातांतील दगडापेक्षां जास्त वेग मिळतो हें उघड आहे.

गोफणीचा खेळ फार करून खेड्यापाड्यांतील वगैरे लोकांचीं मुलें खेळतात. कित्येक मुलें केवळ गमतीसाठीं गोफणींतून दगड फेंकतात व कित्येक गोफणीनें शिकारहि करतात. गोफण मारणारा जर हुशार असेल, तर त्यास बंदुकीच्या बरोबरीनें गोफणीनें शिकार करितां येईल व बंदुकीनें शिकार करितांना जो व्यायाम व्हावयाचा त्यापेक्षां पुष्कळ पटीनें जास्त व्यायाम गोफणीनें होईल.

गोफणीनें नेम मारतां येण्यास इतर विषयांप्रमाणेंच चांगला काळजी-पूर्वकच अभ्यास केला पाहिजे. गोफण हातांत घेतली ह्मणजे आपणांस प्रथमतः त्यांत प्राविण्य मिळविण्यास जितका वेळ लागेलसा वाटतो त्या-पेक्षां बऱ्याच थोड्या अवधींत त्यांत प्राविण्य मिळवितां येतें.

सुर-पारंबी.*

डाबडुबली. माकडउडी. शिरकोंड्या.



सुर-पारंबी.

खेळणारांची संख्या.—वाटेल तितकी.

खेळण्याची जागा.—गांवा बाहेर अथवा दुसऱ्या कोणत्याहि ठिकाणीं जेथें पिंपळाचें, वडाचें, अथवा दुसरें कसलेंहि सबल झाड असून त्याच्या खालीं दाट छाया असली, ह्मणजे हा खेळ खेळण्यास ठीक पडतें.

साहित्य.—एक हातभर लांब काठी.

* या खेळांत झाडावर चढतां येणें हें मुख्य आहे.

खेळण्याची रीत.—आरंभीं खेळणारीं मुलें चकून चोर कोण तें ठरवितात. नंतर उतरलेलीं सर्व मुलें झाडाखालीं उभीं राहतात व तेथें एक वाटोळें रिंगण काढून त्यांत काठी ठेवितात. नंतर त्यांपैकीं कोणीतरी एक इसम त्या रिंगणांत उभा राहून, काठी हातांत धरून, उजवा पाय उंच करून, त्याच्याखालीं हात घालून, ती जोरानें दूर फेंकून देतो. त्याबरोबर चोर ती आणण्यासाठीं धांवत जातो व तितक्या अवकाशांत बाकीचे गडी झाडावर चढतात. नंतर चोर ती काठी आणून रिंगणांत ठेवितो व झाडावरील गड्यांस धरण्यासाठीं तोहि झाडावर चढतो. तो वर चढत आहे असें पाहतांच झाडावरील गडी, त्यानें आपणांस शिवूं नये ह्मणून, पटापट खालीं उड्या टाकतात; व रिंगणाकडे जाऊन त्यांत पाय ठेवितात; रिंगणांत पाय ठेवण्यापूर्वी जर चोराच्या हातीं कोणीच लागला नाहीं, तर चोरावरच चोरपण कायम राहतें. परंतु चोर एखाद्या मुलास झाडावर अथवा तो खालीं असल्यास रिंगणांत पाय देण्यापूर्वी शिवला, तर त्याच्यावरून चोरपण निघून जाऊन ज्यास शिवला असेल त्याच्यावर जातें. मग पुन: पूर्वीप्रमाणेंच खेळ चालतो.

चिमणी चिमणी खोपा दे.

खेळणारांची संख्या.—वाटेल तितकी.

खेळण्याची जागा.—नदीचें अथवा समुद्राचें वाळवंट.

खेळण्याची रीत.—हा खेळ समुद्राच्या अथवा नदीच्या किनाऱ्यावर मुलें बसलीं असतां कांहींतरी करमणूक व्हावी ह्मणून खेळत असतात. किनाऱ्यावर बसून गप्पा गोष्टी चालल्या असतां मध्येंच कोणीतरी मुलगा "चला आपण" 'चिमणी चिमणी खोपा दे' हा खेळ खेळूं, असें ह्मणतो; त्याबरोबर तेथें बसलेलीं सर्व मुलें आपापल्या पावलां-वर वाळू ओढून तीं लपवूं लागतात. पावलें होतां होईल तितकीं लवकर लपविलीं पाहिजेत. कारण, ज्यास आपलीं पावलें लपविण्यास सर्वांहून जास्त वेळ लागतो, त्याच्यावर डाव येतो.

त्यानंतर डाव येईल. त्यास इतर मुलांपैकीं एकजण त्याच्या कानास धरून इकडे तिकडे फिरवितो. इतक्या दरम्यान बाकीचीं मुलेंहि आपा-पलीं पावलें वाळूच्या बाहेर काढून बसतात. नंतर डाव देणारा, व त्यास फिरविणारा, आपल्या सोबत्यांजवळ येतात, व पुनः पहिल्याप्रमाणें खेळूं लागतात.

भट्टा (दगड).

खेळणारांची संख्या.—दोन.

साहित्य.—प्रत्येक खेळणाराजवळ एकेक भट्टा म्हणजे लहानसा वाटोळा गुळगुळीत दगड असावा.

खेळण्याची रीत.—हा खेळ खेड्यापाड्यांतील रस्त्यांवर खेळण्यास फार चांगला आहे.

प्रथम दोघांहि खेळणारांनीं एके ठिकाणीं उभें रहावें. नंतर एकानें आपला भट्टा आपल्यापुढें दहा बारा हात फेंकावा. मग दुसऱ्यानें फेंकलेल्या भट्ट्यावर आपला भट्टा फेंकावा; पुनः पहिल्या मुलानें त्याचा भट्टा जेथें असेल तेथें जाऊन तो दुसऱ्याच्या भट्ट्यावर मारावा. याप्रमाणें आळीपाळीनें एकमेकांच्या भट्ट्यांवर भट्टा मारीत पुढें पुढें जावें. एकाचा भट्टा दुसऱ्याच्या भट्ट्यास लागला, कीं त्यानें त्या दुसऱ्यास एक चापट मारावी. याप्रमाणें मनास वाटेल तोंपर्यंत खेळत रहावें.

पाण पापड्या.

" पाण भाकऱ्या. "

ह्या खेळांत पाण्यांत दगड फेकावयाचे असतात. ते असे, कीं पाण्याच्या सपाटी वरून थोडथोड्या अंतरावर पाण्यास स्पर्श करीत त्यांनीं पुढें पुढें जावें, व शेवटीं पाण्यांत बुडावें. दगडांच्या ह्या पाण्यास स्पर्श करण्यास " पाण पापडी " असें ह्मणतात. हे दगड जितके चापट व हलके असतील तितके चांगले.

हा खेळ बहुधा दोघेच इसम खेळतात. प्रत्येक खेळणारा आळी-पाळीनें पाण्यावर दगड फेंकतो. ह्यांत दोहोंपेक्षां अधिक खेळणारांचाहि समावेश करितां येईल.

आरंभीं खेळणारांनीं किती वेळ दगड फेंकावयाचे तें ठरवावें, व तितक्या वेळांत ज्याच्या **पाण पापड्या** अधिक होतील तो जिंकला असें समजावें.

टिन टिन टकोऱ्या.

खेळणारांची संख्या.—वाटेल तितकी पण सम असावी.

खेळण्याची जागा.—जेथें एकास एक लागलेलीं घरें नसून इकडे तिकडे पसरलेलीं असतात, अशी गल्ली; अथवा ज्यांत पुष्कळ फळ झाडें, फूल झाडें वगैरे असतील, असा बाग.

खेळण्याची रीत.—प्रथमतः खेळणारांनीं आपले दोन समान पक्ष करावे. नंतर दोन्हीं पक्षांनीं दोन दिशांस, ह्मणजे एकानें पूर्वेस, तर दुसऱ्यानें पश्चिमेस, ह्याप्रमाणें एकमेकांच्या दृष्टीआड होईपर्यंत दूर निघून जावें, व तेथें ठिकठिकाणीं मातीचे ढीग करावे. ते असे कीं, दुसऱ्या पक्षांतील मुलांच्या दृष्टीस सहसा ते पडूं नयेत. जसें, एखाद्या लहानशा झुडपाच्या मुळाशीं, अथवा एखाद्या दगडाच्या मागें, फुल झाडांच्या ताटव्यांत, कुंपणांत वगैरे. ह्याप्रमाणें ढीग केल्यावर, ते मोजावे, व दुसऱ्या पक्षांतील गड्यांस "झाले" ह्मणून मोठ्यानें ओरडून सांगावें. दोन्ही पक्षांनीं ह्याप्रमाणें एकमेकांस सांगितल्यावर, प्रत्येक पक्षानें, विरुद्ध पक्षानें ज्या ठिकाणीं ढीग केले असतील, त्या ठिकाणीं जाऊन ते शोधून काढावे.

दोघांचेहि ढीग शोधणें झाल्यावर, प्रत्येक पक्षांतील एक दोन मुलांनीं विरुद्ध पक्षांतील एक दोन मुलांस बरोबर घेऊन त्यांस नेऊन ते दाखवावे. मग प्रत्येक पक्षानें किती किती ढीग शोधून काढिले तें पहावें व प्रत्येक पक्षानें जे ढीग केले असतील ते सर्व दुसऱ्या पक्षास दाखवावे

आतां, एका पक्षानें दहा ढीग बांधले आहेत, व दुसऱ्यानें पंधरा बांधिले आहेत असें आपण समजूं; व त्या दोन्ही पक्षांस अनुक्रमें "**अ**" व "**ब**" अशीं नांवें देऊं. आतां जर **अ** पक्षाचे **ब**नें पांच ढीग शोधून काढले, व **ब**चे **अ**नें सात शोधून काढले, तर **ब**चे **अ**स दोन ढीग लागले असें समजावयाचें; ह्मणजे प्रत्येक पक्षानें जितके ढीग केले असतील, त्यांतून उलट पक्षानें शोधून काढलेले ढीग वजा करावयाचे; मग ज्या पक्षाचे ढीग बाकी अधिक राहतील, त्या पक्षाच्या त्या बाकी राहिलेल्या ढिगांतून, ज्या पक्षाचे कमी राहिले असतील, त्या पक्षाचे तें बाकी राहिलेले ढीग वजा करावयाचे; व जी बाकी राहील, तितके ढीग कमी बाकी राहिलेल्या पक्षावर चढले, असें समजावयाचें. ज्याचे ढीग दुसऱ्या पक्षावर चढतील, त्याचा त्या पक्षावर डाव झाला, असें समजावें.

भिडु यत्ताच यत्ता.

खेळणारांची संख्या.—वाटेल तितकी पण सम असावी.

खेळण्याची जागा.—मैदान.

खेळण्याची रीत.—आरंभीं खेळणारे निम्मे निम्मे गड्यांचा एकेक याप्रमाणें आपले दोन समान पक्ष करितात; आणि प्रत्येक पक्षांत एकेक पुढारी नेमितात. नंतर दोघेहि पुढारी कोठेंतरी एके ठिकाणीं बसतात, व बाकीचीं मुलें " लिव लिव पाला " असें म्हणत, त्यांच्यापासून कांहीं अंतरावर पळून जातात. ते गेल्यावर दोघेहि पुढारी एकमेकांच्या संमतीनें कोणतें तरी एक फळ, म्हणजे आंबा, केळें वगैरे आपल्या मनांत धरतात व मग " भिडु या रे या " असें ओरडून ते आपल्या भिडूंस आपल्याजवळ बोलावितात.

पुढाऱ्यांची हांक ऐकतांच त्यांचे भिडु धांवत धांवत येऊन पुढाऱ्यांजवळ उभे राहतात. मग दोहोंपैकीं एक पुढारी प्रथम आपल्या भिडूंस

आपल्या हातानें खूण करीत "भिडू यत्ताच यत्ता" असें म्हणतो. खूण करणें ती जें फळ मनांत धरलें असेल त्याच्या आकारासारखी असली पाहिजे.

भिडूंनीं पुढाऱ्याची खूण ओळखून पुढाऱ्यांनीं कोणतें फळ मनांत धरलें आहे, तें सांगितलें पाहिजे. एका पक्षांतील मुलांनीं "अमुक फळ" असें सांगितल्यावर दुसऱ्या पक्षाचा पुढारी आपल्या भिडूंस पहिल्या पुढाऱ्याप्रमाणें म्हणतो व ते त्यास "अमुक फळ" असें उत्तर देतात.

जर दोन पक्षांपैकीं एका पक्षांतील भिडूंनीं, पुढाऱ्यांनीं मनांत धरलेल्या फळाचें नांव सांगितलें, तर त्यांस दुसऱ्या पक्षांतील भिडूंनीं "कावड *" दिली पाहिजे.

जर दोन्ही पक्षांतील मुलांनीं फळ बरोबर ओळखिलें, तर कोणीच कोणास "कावड" द्यावयाची नाहीं.

जर दोन्ही पक्षांतील मुलांस फळ ओळखितां आलें नाहीं, तरीहि कोणी कोणास "कावड" द्यावयाची नाहीं.

एकदां फळ मनांत धरल्यावर, व तें कोणतें, तें विचारून झाल्यावर पुनः पहिल्याप्रमाणेंच खेळावयाचें.

पतंग.

महाराष्ट्रांत मुलें केवळ गंमती साठींच पतंग उडवितात ; परंतु **गुजराथें**त किंवा **चीन देशां**त मोठमोठे वयोवृद्ध गृहस्थ देखिल पतंग उडवितात. **गुजराथें**त ह्याचा हंगाम मार्गशीर्ष व पौषापासून सुरू होऊन संक्रांतीपर्यंत बहुत्येक असतो. परंतु **महाराष्ट्रां**त पतंग उडविण्याचा मुख्य हंगाम ह्मटला ह्मणजे नवरात्राचे दिवसांत असतो.

* पृष्ठ २६ पहा.

पतंगांत तुक्कल, बावडी, घार, भरारी वगैरे अनेक प्रकार आहेत. पतंग एक फुटापासून तो सात आठ फुटांपर्यंत मोठा करितात. तो कागदाचा केलेला असतो. तो सुरेख दिसावा ह्मणून त्याच्यावर निरनिराळ्या रंगांचे कागदाचे लहान लहान तुकडे चिकटवितात. सर्व प्रकारचे पतंग बाजारांत विकत मिळतात.

पतंग उडविणें.—पतंग उडविण्यास सुरवात करतेवेळीं पतंग उडविणारास दुसऱ्या एका इसमाची मदत घ्यावी लागते. पतंग उडविणारानें दुसऱ्या एकाच्या हातांत पतंग देऊन आपल्या हातांत दोरीचें गुंडाळें* घ्यावें व दोरी दहा बारा हात मोकळी सोडून त्याच्यापासून तितक्याच अंतरावर जाऊन उभें रहावें. नंतर ज्या इसमापाशीं पतंग असेल, त्यानें तो वर हवेंत हेलकावा देऊन सोडावा व उडविणारानें दोरीस दोन तीन हिसके मारावे. असें केलें ह्मणजे पतंग उडूं लागतो. मग गुंडाळ्यांतील दोरी हळू हळू थोडथोडी सोडीत जावी. असें झालें ह्मणजे आपोआपच पतंग हवेंत वर जात असतो.

एकदां पतंग वर गेला कीं, तो जितका वर जाण्यासारखा असेल तितका वर जाऊं द्यावा. पतंग किती वर जाण्यासारखा आहे, हें त्याची रचना व दोरी यांवरून समजण्यासारखें असतें.

पतंग फारच उंच उडविण्याची इच्छा असल्यास एक पतंग जितका उंच जाणें शक्य असेल, तितका उंच गेला कीं, त्याच्या दोरीचें खालचें टोंक दुसऱ्या एका पतंगाच्या वरच्या बाजूस बांधावें, व त्यास दुसरी दोरी बांधून तो वर उडवावा; म्हणजे ह्या दुसऱ्या पतंगाच्या मदतीनें पहिला पतंग जास्त उंच जाईल.

---

* कित्येक ठिकाणीं ह्यास पिंडा म्हणतात, आणि कोठें कोठें तर दोरीची गुंतागुंत होऊं नये म्हणून एक लांकडाची "चर्खी" घेऊन तिच्यावर दोरी गुंडाळितात, म्हणजे पतंग हवेंत उंच जाऊ लागतो, तेव्हां दोरी सोडण्यास मुळींच हरकत पडत नाहीं.

पतंग फारच मोठें असलें, तर तें वरील पद्धतीनें उडवावें. अशा रीतीनें पतंग उडवितांना फार काळजी घेतली पाहिजे. कारण एकदां तें वर हवेंत गेलें, म्हणजे त्यास फार वेग येतो. सहा फूट लांबीच्या पतंगास सरासरी गाडीस जोडलेल्या एका घोड्याच्या वेगा इतका वेग येत असतो. ह्याप्रमाणें पतंग उडवीत असतां जर दोरीची गुंतागुंत झाली, किंवा उडविणारास त्याचा वेग आवरतां आला नाहीं, तर त्यास बरीच दुखापत होण्याचा संभव असतो.

पतंग लढविणें.—एकानें आपला पतंग वर उडविला, म्हणजे दुसऱ्यानें त्याच्या पतंगावर आपला पतंग घालावा व एकमेकांच्या पतंगाचे दोर एकमेकांत गुंतले कीं लढाई सुरू होते, व त्यास पेंच झालें असें म्हणतात. मग एकमेक आपले दोर सईल सोडीत जातात. ह्याप्रमाणें दोर सईल सोडतां सोडतां घर्षणानें दोर तुटेल त्याचा पतंग दुसऱ्यानें कापला असें म्हणतात. ह्याप्रमाणें पतंगाची दोरी कापली कीं प्रत्येक पतंग उडविणारास ईर्षा उत्पन्न होते आणि पतंगाची झटापट जास्त सुरू होते. त्यामुळें प्रेक्षकांस तर ह्या लढाईची मोठी मौज वाटते. ह्या ईर्षे-मुळें आपल्या पतंगास कितिएक लोक तर "मांजा" लावितात. हा "मांजा" कांच व दुसरे चिकट पदार्थ एके ठिकाणीं वाटून केलेला असतो. ह्याप्रमाणें तैयार केलेल्या मांजाची लुकणासारखी गोळी करून तिचा लेप त्या दोरावर करून तो दोर वाळवितात. अशा रीतीनें मांजा केलेल्या दोरास कांचेच्या योगानें अधिक तीव्र धार येते. ह्या धारेच्या योगानें सहज घर्षणानें दुसऱ्याचा दोर कापला जातो. दुसऱ्याच्या दोरावर आपला दोर घालून तो कापणें ह्यांत बरीच कुशलता लागते. अशी लढाई चालली असतां दररोज पांच पांच, सहा सहा सुद्धां पतंग कापले जातात. ह्या खेळाचा प्रसार **गुजराथ** व **उत्तरेकडील देशांत** जास्त आहे. त्यांचा पतंग उडविण्याचा हंगाम त्या देशांत पौष महिन्यापासून तों वैशाख महिन्या पर्यंत असतो.

तारा फुंकणें.

खेळणारांची संख्या.—दहापासून विसांपर्यंत सम संख्या.

खेळण्याची जागा.—जेथें लपतां येण्यासारखीं कांहीं ठिकाणें असतील, अशी गल्लींतील मोकळी जागा अगर मैदान.

खेळण्याची रीत.—खेळणारे आपले दोन समान पक्ष करून त्यांपैकीं एका पक्षावर राज्य देतात. नंतर राज्य देणारे व राज्य घेणारे एकमेकांपासून दूर अंतरावर जाऊन आपण कोठें लपलों आहों, हें दुसऱ्या पक्षांतील गड्यांस न दिसेल, अशा रीतीनें कोठेंतरी लपतात. दोन्ही पक्षांतील गडी लपल्यावर राज्य घेणारांपैकीं एखादा गडी लपलेल्या ठिकाणावरूनच "आह्मीं लपलों रे लपलों, येऊं द्या तुमचा गडी" असें मोठ्यानें ओरडतो. त्यानें असें ह्मणतांच राज्य देणारांपैकीं कोणीतरी एक इसम राज्य घेणारांस शिवावयास जातो. तो त्यांच्याजवळ जातांच ते पळत सुटतात. पळतां पळतां ते राज्य देणारांच्या आसपास गेले, कीं त्यांच्यामागें लागलेला गडी, "भिडू आला रे आला" असें मोठ्यानें ओरडतो. त्याबरोबर त्याच्या पक्षांतील सर्व गडी त्यांस धरावयास येतात. याप्रमाणें चाललें असतां, राज्य देणारांपैकीं एखादा गडी राज्य घेणारांपैकीं एखाद्या गड्यास शिवला कीं, राज्य देणारांवरून राज्य निघून तें घेणारांवर जातें. मग पुनः पहिल्याप्रमाणें खेळास सुरवात होते.

सात टाळी.

खेळणारांची संख्या.—चार किंवा त्याहून अधिक.

खेळण्याची जागा.—मैदान.

चोर ठरविणें.—चोर ठरविण्याच्या कोणत्यातरी एका रीतीप्रमाणें चोर ठरवावा.

खेळण्याची रीत.—सुटलेल्या गड्यांपैकीं एक इसम चोराच्या हातावर सात टाळ्या देतो. तो टाळ्या देत असतां बाकीचे गडी त्याच्या आसपास पळण्याच्या तयारींत उभे असतात व सातवी टाळी पडल्याबरोबर ते पळूं लागतात. टाळी देणारा गडी सुद्धां सातवी टाळी पुरी होतांच पळत सुटतो व चोर त्यांपैकीं कोणास तरी धरण्यासाठीं त्यांच्या पाठीस लागतो. याप्रमाणें चाललें असतां चोर ज्या मुलास शिवतो, तो चोर होतो व पहिला चोर मोकळा होतो. नंतर हा नवा चोर बाकींच्या मुलांस धरण्याकरितां पहिल्या चोराप्रमाणेंच त्यांच्यामागें लागतो आणि पहिला चोर पळणारांत सामील होतो.

ह्याप्रमाणें खेळणारे एकमेकांस पकडून आपल्यावरचें चोरपण उतरवितात व वाटेल तितका वेळ खेळतात.

वरील तीन खेळांत मुख्य खुबी कायती दुसऱ्यास धरण्यांत आहे. केवळ शक्ति अंगांत असल्यानेंच दुसऱ्यास धरतां येतें, असा कोणाचा समज असल्यास तो चुकीचा आहे. पळणाऱ्या गड्यास धरण्यास शक्तीचा जितका उपयोग होतो, तितकाच किंबहुना त्याच्याहून जास्त युक्तीचा होतो. युक्ति हीच कीं, आपल्या मनांतून एकाच्यामागें लागावयाचें असल्यास प्रथम दुसऱ्याच कोणाच्या तरी मागें लागून, ज्याच्या मागें आपणास खरोखर लागावयाचें असेल त्यास बेसावध असूं द्यावें, व तो बेसावध आहे असें दिसतांच एकदम उलटून त्याची पाठ धरावी; ह्मणजे बहुतकरून तो हातीं लागल्यावांचून राहत नाहीं. तसेंच खेळणारांत आपणापेक्षां कमी पळणारा कोण आहे, तें पाहून त्याच्याच मागें लागल्यासहि तो दमून हातीं लागण्याचा बराच संभव असतो. पळणारांनीं दोन अवधानें संभाळलीं पाहिजेत; एक पळण्याचें व दुसरें

चोराच्या हालचालीकडे लक्ष्य देण्याचें. इतकें केलें कीं, जरी चोराच्या तावडींतून त्यांस सर्वस्वी सुटतां आलें नाहीं, तरी त्यास बराच वेळ कुंथवितां तरी येतें.

हातास हात.

खेळणारांची संख्या.—वाटेल तितकी. ज्या मानानें संख्या अधिक असेल, त्या मानानें खेळास जास्त मौज येते.

खेळण्याची जागा.—अंगण अथवा लांब, रुंद, मोकळी जागा.

चोर ठरवीणें.—चोर ठरविण्याच्या कोणत्यातरी एका रीतीनें चोर ठरवावा.

खेळण्याची रीत.—आरंभीं सर्व मुलांनीं पळूं लागावें, व चोरानें त्यांस शिवण्यासाठीं त्यांच्या मागें लागावें. पळतां पळतां एखाद्या मुलास आपण आतां चोराच्या हातीं लागतों, असें वाटल्यास त्यानें एकदम खालीं बसावें. याप्रमाणें एखादा मुलगा खालीं बसला कीं, चोरानें "छाप्यो" असें तोंडानें ह्मणून त्याच्या डोकीवर हात ठेवावा, म्हणजे त्या बसलेल्या मुलास उतरलेल्या मुलांपैकीं कोणीतरी हात लावीपर्यंत उठतां येत नाहीं.

बसलेल्या गडयांस पळणाऱ्या गडयांकडून उठवूं न देण्याविषयीं चोरानें सावध असावें, व पळणाऱ्या गडयांनीं चोराची नजर चुकवून बसलेल्या गडयांस उठविण्याची खटपट करीत असावें.

याप्रमाणें खेळ चालला असतां चोर एखाद्या गडयास तो उभा असतांना शिवला, कीं तो सुटतो व ज्यास तो शिवला असेल, तो चोर होतो. मग पुनः पूर्वीप्रमाणें खेळ चालतो.

भुईस हात.

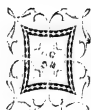
भुईनें मला हात दिला.

खेळणारांची संख्या व जागा.—मागील खेळाप्रमाणेंच.

खेळण्याची रीत.—चोर ठरविण्याच्या एखाद्या रीतीप्रमाणें एका मुलास चोर ठरवून खेळास आरंभ करावा.

चोराशिवाय इतर गड्यांनीं पळत सुटावें व चोरानें त्यांस धरण्यासाठीं त्यांच्या मागें लागावें. याप्रमाणें चाललें असतां, चोर एखाद्या गड्यास अगदीं शिवण्याच्या बेतांत आला, कीं त्या गड्यानें एकदम खालीं बसावें, म्हणजे चोरास त्यास शिवतां येत नाहीं. पुढें, बसलेल्या गड्यांजवळून चोर निघून जातांच त्यानें "भुईनें मला हात दिला" असें म्हणून उठावें व पुनः पळत सुटावें. चोरानें बसलेल्या गड्यांस उठूं न देण्याविषयीं, व ते उठताहेतसे दिसतांच त्यांस एकदम धरण्याविषयीं सावध असावें.

चोरानें एखाद्या गड्यास तो उभा असतांना धरलें, कीं चोर सुटतो, व ज्यास धरलें असेल, तो चोर होतो. मग पुनः पूर्वीप्रमाणें खेळ चालतो.



कुर घोडी.

खण खण मथुरा. लांब घोडी.
घोडी. कैरी फोडणी.



कुर घोडी.

खेळणारांची संख्या.—आठ.

खेळण्याची जागा.—गल्लींतील मोकळी जागा अगर मैदान; पण तेथें ज्याच्यावर दोन्ही हात टेंकून ओणव्यानें उभें राहातां येईल, अशी भिंत अथवा झाड वगैरे पाहिजे.

खेळण्याची रीत.—हा खेळ निम्मे निम्मे भिडू वांटून घेऊन खेळतात. भिडू वांटून घेतल्यावर कोणत्यातरी एका पक्षावर डाव देतात. नंतर डाव देणाऱ्या पक्षांतील सर्वांत सशक्त असेल तो मुलगा आपले दोन्ही हात भिंतीस टेंकून भिंतीकडे तोंड करून जरा खालीं वांकून उभा राहतो. मग त्याचा एखादा भिडू खालीं वांकून त्याच्या कमरेस घट्ट

मिठी मारतो. ह्या दुसऱ्या मुलाच्या कमरेस तिसरा भिडू मिठी मारतो. याप्रमाणें बाकी राहिलेले सर्व भिडू एकमेकांच्या कमरेस मिठ्या मारतात. नंतर डाव घेणाऱ्या पक्षांतील सर्व गडी त्यांच्यापासून कांहीं अंतरावरून धांवत येऊन, एका मागून एक, याप्रमाणें त्यांच्या पाठीवर बसतात. जर सर्वांस त्यांच्या पाठीवर बसावयास सांपडलें, तर डाव देणारावरच डाव कायम राहतो. मग ते घोड्यांवरून उतरतात व पुन: धांवत येऊन पुन: घोड्यांवर बसतात.

जर डाव घेणाऱ्या पक्षांतील सर्व गड्यांस घोड्यावर बसावयास सांपडले नाहीं, किंवा एखादा गडी घोडीवर बसत असतांना खालीं पडला, तर पडलेला गडी ज्या पक्षांतील असेल त्यावर डाव येतो व पुन्हा खेळ पुढें चालतो.

ह्या खेळांत घोड्यांवर बसणारांनीं त्यांच्या पाठीवर फार जोरानें चढूं नयें व घोड्यांनींहि बसणारे त्यांच्यावर उडी मारीत असतांना एकदम खालीं न दबण्याविषयीं खबरदारी घ्यावी. कारण ज्या आधारावर उडी मारावयाची तो आधार एकाएकीं गेल्यास उडी मारणारा मोठ्या जोरानें जमिनीवर पडून त्यास बरीच इजा होण्याचा संभव आहे. एखाद्या मुलाचीं हाडें मोडून किंवा त्यास खोंक पडून खेळाचा शेवट होणें चांगलें नाहीं.



मसुर घोडी.

कोंवळी कांकडी. वीत काळें वांगें. कान कान. उत्पत्ति. वांगें टांगे. काळें सून.



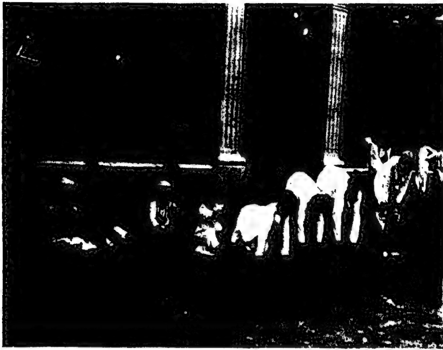
मसुर घोडी—सुरवातीची.

खेळणारांची संख्या.—वाटेल तितकी.

खेळण्याची जागा.—मैदान अथवा गल्लींतील मोकळी जागा.

चोर ठरविणें.—प्रथम कोणीतरी एक मुलगा जमिनीवर बसतो, व आपला एक पाय लांब सोडून त्याचा पंजा जमिनीवर उभा धरतो. मग इतर खेळणारे त्याच्यापासून २५-३० हातांच्या अंतरावरून उडया मारून पलिकडे जातात. नंतर बसलेला मुलगा पहिल्या पायाच्या पंजावर दुसऱ्या पायाचा पंजा उभा धरितो व त्यावरून इतर खेळणारे गडी पूर्वीप्रमाणेंच उडया मारून जातात. नंतर बसलेला मुलगा त्या दोन्ही पंजांवर एक वीत उभी धरितो, मग दोन्ही विती उभ्या धरतो, नंतर तो ओणव्यानें उभा राहतो, नंतर शेवटीं ताठ उभा राहतो. ह्या प्रत्येक

ठेवणीवरून प्रत्येक खेळणारास धांवत येऊन उडी मारून जावें लागतें. ह्याप्रमाणें उडी मारून जात असतां, ज्या भागावरून उडी मारून जावयाचें असतें, त्या भागास एखाद्याचा पाय लागला, कीं ज्याचा पाय लागला असेल, तो चोर झाला असें ठरवावें.



मसुर घोडी.

खेळण्याची रीत.—जो मुलगा चोर झाला असेल त्यास घोडी व्हावें लागतें, म्हणजे किंचित् वांकून गुडघ्यांवर दोन्ही हात ठेवून उभें राहवें लागतें. घोडीवर, चोर ठरवितांना जमिनीवर जो मुलगा बसलेला असतो, तो मुलगा बसतो. तो बसल्यावर इतर खेळणारांपैकीं एखादा गडी "तुझ्या घोडीच्या गळ्यांत काय?" म्हणून त्यास विचारितो व तो "काळें सूत" असें उत्तर देतो. मग कोणीतरी एक गडी त्यास "कंदिलाला शिवायला जा" किंवा जवळ झाड वगैरे असल्यास "**स शिवायला जा" असें सांगतात. त्याबरोबर तो घोडीवरून खालीं उतरून ज्या वस्तूस शिवायास त्यास सांगितलें असेल, त्या वस्तूस शिवून

घोडीजवळ परत येईपर्यंतच्या वेळांत. इतर खेळणारे एका मागून एक घोडीवर बसतात. नंतर सांगितलेल्या वस्तूस शिवून आल्यावर चोर पुनः घोडीजवळ येतो व तिच्या कपाळास अंगारा लावितो (बोट टेंकतो). त्यानें अंगारा लावतांच इतर गडी पळत सुटतात व तो त्यांस धरण्यासाठीं त्यांच्या पाठीमागून धावूं लागतो. ह्या झटापटींत चोर ज्यास धरील तो चोर होतो. व तो स्वतः मोकळा होतो. नंतर ह्या नवीन चोरास घोडी व्हावें लागतें. व पहिला चोर त्याच्यावर बसतो. व पुनः पहिल्याप्रमाणें खेळ चालू होतो.



आमची लिमची.

बित्ति बित्ति. डबाभर लवंगा. कवडी कांच लिंबू पांच.

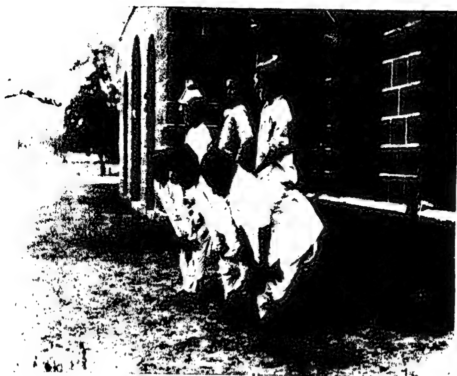
खेळणारांची संख्या.—वाटेल तितकी सम.

खेळण्याची रीत.—प्रथम खेळणारांनीं आपले दोन समान पक्ष करून त्यांपैकीं एकावर राज्य द्यावें. नंतर प्रत्येक पक्षांतील प्रत्येक गड्यास दुसऱ्या पक्षांतील एकेक जोडीदार ठरवावा. मग राज्य देणाऱ्या पक्षांतील गड्यांनीं एकमेकांपासून चार चार हातांच्या अंतरावर वाटोळें उभें रहावें व त्यांतील प्रत्येक गड्यांमागें दोन हातांच्या अंतरावर राज्य घेणाऱ्या पक्षांतील त्याच्या त्याच्या जोडीदारानें उभें रहावें. नंतर राज्य घेणाऱ्या गड्यांपैकीं कोणीतरी एकानें " पाण्यांत खिळा, माझा घोडा निळा. " " आमळू लिमळू, पंचाल गुलाल ळू, " " कवडी कांच, लिंबू पांच " इत्यादि कांहींतरी तोंडानें ह्मणत, धांवत सर्व मुलांच्या मागून फिरून पुनः आपल्या जोडीदाराच्या मागें यावें. याप्रमाणें धांवत असतां त्यानें आपल्या जोडीदाराच्या मागें येईपर्यंत दम न सोडतां तोंडानें एक सारखें कांहींतरी ह्मणत राहिलें पाहिजे. जर शेवटपर्यंत त्याचा दम गेला नाहीं, तर राज्य देणारांनीं घोड्या व्हावें व राज्य घेणारांनीं त्यांच्या पाठीवर बसावें. मग पुनः कोणीतरी एकानें आपल्या घोडी-वरून उतरून पहिल्यानें जो फिरला असेल, त्याप्रमाणेंच फिरावें. त्याचाहि दम अखेरपर्यंत टिकल्यास त्याच्या भिडूंनीं घोड्यांवरून उतरूं नये व त्यानें फिरून आल्या नंतर पुनः आपल्या घोडीवर बसावें.

राज्य घेणाऱ्या पक्षांतील मुलांनीं एका मागून एक, याप्रमाणें वर सांगि-तल्याप्रमाणें ह्मणत फिरत रहावें. फिरत असतांना जर एखाद्या गड्याचा दम आपल्या मूळच्या ठिकाणीं परत येण्यापूर्वींच गेला, तर राज्य घेणारे, ते राज्य देणारे, व राज्य देणारे, ते राज्य घेणारे, होतात व पुनः पहिल्याप्रमाणें खेळ चालतो.

आटक माटक चंपा.

घोड्याचें अंडें. तुन् तुन् नारिका.



आटक माटक चंपा.

खेळणारांची संख्या.—वाटेल तितकी पण सम असावी.

खेळण्याची जागा.—अंगण अथवा गल्लींतील मोकळी जागा.

खेळण्याची रीत.—निम्मे निम्मे भिडू वांटून घेऊन खेळणारे आपले दोन पक्ष करितात व राज्य देण्याच्या रीतीप्रमाणें एका पक्षावर राज्य देतात.

नंतर राज्य घेणाऱ्या पक्षांतील गडी राज्य देणाऱ्या पक्षांतील गड्यांच्या घोड्या करून त्यांच्या पाठीवर बसतात. मग त्यांपैकीं एक इसम आपल्या उजव्या हाताचीं कांहीं बोटें दुणतो व कांहीं उभीं धरतो आणि तोंडानें "आटक माटक चंपा. किं ढोल देई डंका, किं तुन् तुन् तुतारी, किं नच घोडी मारी, किं निंबुनींके झाड पर. कित्ते अंडे बोल" असें

म्हणतो. मग ज्या मुलानें असें म्हटलें असेल त्याची घोडी झालेल्या मुलानें त्यानें अमुक बोटें उभीं धरलीं आहेत. म्हणून सांगितलें पाहिजे. जर त्यानें बरोबर सांगितलें नाहीं. तर त्याच्याच पक्षावर राज्य कायम रहातें. मग पुनः घोड्यांवरील इसमांपैकीं कोणीतरी वर सांगितलेले शब्द म्हणून कांहीं बोटें वर करितो व खेळ पुढें चालतो. जर घोडीवरील मुलानें बोटें वर केलीं असतील तीं घोडी झालेल्या मुलानें अमुक आहेत म्हणून बरोबर ओळखिलें. तर त्याच्या पक्षावरून राज्य निघून तें विरुद्ध पक्षावर जातें. मग पुनः पूर्वीप्रमाणें खेळ चालतो.

दगड फोडणी.

दगड फोडी. गोटा आपटणी.

खेळणारांची संख्या.—वाटेल तितकी.

खेळण्याची जागा.—थोडीशी मोकळी जागा.

खेळण्याची रीत.—आरंभीं चकून चोर ठरवावा व उतरलेल्या गड्यांपैकीं कोणीतरी एकानें त्याची घोडी करून त्याच्या पाठीवर बसून आपल्या दोन्ही हातांनीं त्यास कांहीं न दिसेल अशा शर्तीनें त्याचे दोन्ही डोळे झांकून धरावे. नंतर बाकीच्या गड्यांपैकीं एका इसमानें एक दगड घ्यावा व तो दुसऱ्या एका दगडावर आपटावा. दगड आपटल्यावर अर्थातच अवाज होणार. तो ऐकतांच चोरानें दगड कोणी आपटला, तें सांगितलें पाहिजे. तें त्यानें बरोबर सांगितल्यास त्याच्यावरून चोरपण निघून ज्यानें दगड आपटला असेल, त्याच्यावर जातें. मग ह्या नव्या चोरास घोडी व्हावें लागतें व पहिला चोर त्याच्यावर बसतो. मग वर सांगितल्याप्रमाणेंच खेळ पुनः चालतो.

शिंपड्या.

हा खेळ मुलें नदींत अथवा ओढ्यांत पोंहावयास गेलीं, ह्मणजे तेथें खेळत असतात. ह्यांत दोहोंपेक्षां अधिक मुलांचा समावेश होत नाहीं.

दोघां मुलांचें शिंपड्या मारावयाचें ठरलें, कीं तीं छातीभर पाण्यांत न एकमेकांपासून पांच सहा हातांच्या अंतरावर एकमेकांकडे तोंडें करून उभीं राहतात. नंतर दोघेंहि एकदम एकमेकांस शिंपड्या मारूं लागतात, ह्मणजे आपला उजवा हात पाण्याच्या सपाटीवर लांब करून त्याचा पंजा जोरानें पाण्याच्या सपाटीवर मारतात. असें केलें कीं बरेंच मोठें पाणी वर उसळून तें मोठ्या जोरानें समोरच्या मुलाच्या अंगावर आपटतें. ह्या वर उडालेल्या पाण्यास " शिंपड्या " असें ह्मणतात.

शिंपड्या मारतां मारतां जो मुलगा प्रथम थकतो तो अर्थातच शिंपड्या मारणें बंद करून आपल्या सोबत्याच्या शिंपड्या चुकविण्यासाठीं पळूं* लागतो. असें झालें कीं त्याचा सोबतीहि शिंपड्या मारणें बंद करितो. शिंपड्या मारतांना जो गडी प्रथम थकतो तो हरला, व जो थकत नाहीं, तो जिंकला असें समजावें.

पाणकोंबडा.

हा खेळ खेळतां येण्यास पाण्याच्या सपाटीवरून व पाण्यांत बुडूनहि चांगलें पोहतां आलें पाहिजे. पोहतां आल्यावांचून कोणी हा खेळ खेळूं लागल्यास, त्यास बुडण्याची फार भीति असते.

* हा पाण्यांत पोहतां पोहतां पळत असतो व दुसरा त्यास धरण्यास जातो व पुन्हां शिंपड्या मारूं लागतो. अर्थात तो थकलेला गडी हारलों असें ह्मणतो तेव्हां खेळ संपतो. ह्यांत दोघांसही पोहावयास आलें पाहिजे.

आरंभीं एका मुलास चोर करितात व त्याच्याशिवाय बाकीचीं सर्व मुलें पाण्यावर पोहत राहतात. मग चोरानें पाण्यांत बुडून जाऊन एखाद्यास धरलें पाहिजे.

चोराच्या हातीं लागूं नये, ह्मणून पाण्यावरील मुलें मोठ्या वेगानें इकडून तिकडे, तिकडून इकडे, याप्रमाणें पोहत राहतात व चोर पाण्यांत बुडून पोहत त्यांस धरण्याचा प्रयत्न करीत असतो.

याप्रमाणें चाललें असतां चोरानें एखाद्या मुलास धरलें, कीं तो मोकळा होतो व ज्यास त्यानें धरिलें असेल, तो चोर होतो. मग पुनः पहिल्याप्रमाणें खेळ चालतो.



आबुला का डाबुला.

आंबा का डांबा.

हा खेळ देखील मुलें पोहतांनाच खेळत असतात. प्रथम पोहणारे मुलगे सरासरी छातीभर पाण्यांत जवळ जवळ उभे राहतात. नंतर त्यांपैकीं एकजण एक दगड घेऊन आपल्या सोबत्यांपैकीं दुसऱ्या एखाद्यास विचारितो--

प्र० — आबुला का डाबुला? तेरा का मेरा?

उ० —तेरा (किंवा " मेरा " असेंहि ह्मटलें तरी चालतें).

नंतर ज्याच्या जवळ दगड असतो, तो मुलगा दगड पाण्यांत फेंकतो. मग पोहणारीं सर्व मुलें पाण्यांत बुडी मारून तो शोधून काढण्याचा प्रयत्न करितात. व त्यांपैकीं एखाद्यास तो सांपडला, कीं सर्व मुलें पाण्यावर येऊन उभीं राहतात व पुनः पहिल्याप्रमाणें खेळूं लागतात.

पट पट सांवली.

शिवा-शिवी. ऊन ऊन सांवली. ऊन सांवली. धूप-सांवली. समुद्र फेंस.

खेळणारांची संख्या.—वाटेल तितकी.

खेळण्याची वेळ.—हा खेळ मुख्यत्वेंकरून चांदण्या रात्रीं खेळतात. दिवसाहि हा खेळ जेथें ऊन व छाया असते, अशा ठिकाणीं खेळतात. पण दिवसा उन्हाचा त्रास होतो ह्मणून तो रात्रीं खेळणें हें बरें.

खेळण्याची जागा.—ज्याच्या दोन्ही बाजूंस घरांची रांग लागून गेलेली असते, असा रस्ता. अशा रस्त्यावर दोन्ही बाजूंस घरांची छाया पडलेली असते व मध्यें चांदणें असतें. दिवस असल्यास दोन बाजूंस छाया असून मध्यें ऊन असतें.

खेळण्याची रीत.—प्रथम कोणातरी एका मुलास चोर करितात. मग चोर चांदण्यांत उभा राहतो व बाकीचीं मुलें कोणत्या तरी एका बाजूच्या छायेंत उभीं राहतात. नंतर छायेंतील मुलें मधल्या चांदण्यांतून पलीकडच्या छाया असलेल्या बाजूस जात असतात व तिकडून पुन: पहिल्या जागेंत येत असतात. याप्रमाणें त्यांची जा, ये, चालली असतां, चांदण्यांत असतांना, एखाद्या गड्यास चोर शिवला, तर त्याच्यावरून चोरपण उतरून तें, तो ज्यास शिवला असेल, त्याच्यावर जातें. मग पुन: पूर्वीप्रमाणें खेळ चालतो.

घेटा-घेटी.

खेळणारांची संख्या.—वाटेल तितकी.

खेळण्याची जागा.—ज्या गल्लींतील घरांतील माणसें खेळणारांच्या ओळखीचीं असतील अशी गल्ली.

खेळण्याची रीत.—आरंभीं खेळणारांनीं आपले दोन समान पक्ष करून प्रत्येक पक्षांत एकेक पुढारी नेमावा. नंतर एका पुढाऱ्यानें दुसऱ्या पुढाऱ्यास विचारावें, कीं—

" अमुक घेटा* (नांव घेऊन) आणि अमुक घेटी (नांव घेऊन) कोणत्या घरांत आहेत ? "

* घेटा = पुरुष व घेटी = बायको.

दुसऱ्या पुढाऱ्यानें तर्कानें " अमुक घरांत " म्हणून उत्तर देऊन तें घर बोटानें दाखवावें. त्याचें उत्तर बरोबर आहे कीं नाहीं, तें पाहण्यासाठीं दोन्ही पक्षांतील मुलांनीं त्या घराकडे जाऊन " अमुक घेटा व अमुक घेटी घरांत आहेत काय ? " म्हणून त्या घरांतील एखाद्या इसमास प्रश्न करावा, व तीं तेथें आहेत असें आढळून आल्यास, ज्या पुढाऱ्यानें प्रश्न विचारला असेल, त्याच्या भिडूंनीं घोडया व्हावें व विरुद्ध पक्षांतील गड्यांनीं त्यांच्यावर बसावें. घेटा व घेटी यांपैकीं एकच तेथें आढळल्यास तीं तेथें नाहींत, असें समजावयाचें.

याप्रमाणें एका पक्षांतील गडी दुसऱ्या पक्षांतील गड्यांच्या पाठीवर बसल्यावर, त्यांपैकीं कोणीतरी एकानें त्या घरांतील एखाद्या माणसास " जाऊं का राहूं ? " असें विचारावें. त्यानें " रहा " असें म्हटल्यास, जे पाठीवर बसलेले असतील, त्यांनीं वरच रहावें; उतरूं नये. " जा " म्हटल्यास त्यांनीं खालीं उतरावें व खालच्यांनीं त्यांच्या पाठीवर बसावें. पुढाऱ्यांनीं मात्र एकमेकांच्या पाठीवर कधींच बसूं नये.

विचारलेलीं **घेटा** व **घेटी** ज्या घरांत आहेत म्हणून सांगितलें असेल, त्या घरांत तीं न आढळल्यास, ज्या पुढाऱ्यानें उत्तर दिलें असेल, त्याच्या भिडूंनीं घोड्या व्हावें लागतें, व त्यांच्या पाठीवर विरुद्ध पक्षांतील गडी बसतात.

नंतर पहिल्या खेपेस ज्यानें उत्तर दिलें असेल तो पुढारी दुसऱ्या पुढाऱ्यास आरंभीं सांगितल्याप्रमाणें प्रश्न विचारतो, व पुढेंहि सर्व प्रकार पूर्वीं सांगितल्याप्रमाणेंच करितात. याप्रमाणें हा खेळ चालतो.



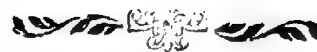
गद्धा-गद्धी.

खेळणारांची संख्या.—वाटेल तितकी.

खेळण्याची जागा.—गल्लींतील मोकळी जागा.

खेळण्याची रीत.—सर्वांच्या सल्ल्यानें एका मुलास पुढारी नेमावें व एकास चोर करावा. नंतर पुढाऱ्यानें चोराचे दोन्ही डोळे त्याला कांहीं न दिसेल, अशा रीतीनें आपल्या हातांनीं गच्च झांकून धरावे व बाकीच्या मुलांनीं निरनिराळ्या ठिकाणीं जाऊन लपावें. ते लपल्यावर पुढाऱ्यानें चोराचे डोळे सोडून त्यास विचारावें, " अमुक (खेळणारां-पैकीं एकाचें नांव घेऊन) गद्धा कोठें आहे ?" चोरानें मग कोणत्या-तरी एका बाजूकडे बोट दाखवावें. त्यानें बरोबर बाजू दाखविल्यास त्यानें ज्या बाजूकडे बोट दाखविलें असेल त्या बाजूकडील गडी तो " गद्धी " व चोर तो " गद्धा " होतो.

याप्रमाणें गद्धी कोण, हें ठरल्यावर गद्धीनें गध्यास कावड* दिली पाहिजे. ती दिली, कीं खेळ संपला. मग पुनः पूर्वीप्रमाणें खेळावयाचें.



* पृष्ठ २६ पहा.

भोंवरा.



भोंवरा (पहिला प्रकार).

भोंवरे दोन प्रकारचे असतात. (१) वरून जमिनीवर फेंकून फिरविण्याचे व (२) दांडीनें जमिनीवर फिरविण्याचे. ह्यांपैकीं पहिल्या प्रकारचे भोंवरे फिरवितां येण्यास बराच अभ्यास लागतो. पण दुसऱ्या प्रकारचे भोंवरे सहज फिरवितां येतात. पहिल्या प्रकारचे भोंवरे ह्मणजे साधे भोंवरे होत. दुसऱ्या प्रकारच्या भोंवऱ्यांत जंगी भोंवऱ्यांचा समावेश होतो. साध्या भोंवऱ्यांचे कांहीं खेळ आहेत, पण ते देण्यापूर्वी साधे भोंवरे कसे फिरवावे तें सांगतों. कारण भोंवरा फिरवितां आल्याशिवाय भोंवऱ्यांचा एकहि खेळ खेळतां यावयाचा नाहीं.

भोंवरा फिरविणें.—भोंवरा फिरवावयाचा असतो, तेव्हां प्रथम त्याच्या सभोंवतीं खालच्या बाजूस दोरी गुंढाळली पाहिजे. ह्या दोरीस

"जाळी" असें ह्मणतात. जाळी अंबाडीच्या दोरीची किंवा मजबूत सुतळीची केलेली असते. ती हात दीड हात लांब असते व तिच्या एका टोंकास एक मोठी गांठ किंवा सरासरी एक दोन इंच लांब बारीक काठी धरण्यासाठीं बांधलेली असते.

भोंवरा शंखाकृति असून त्याच्या खालच्या टोंकास लोखंडाची बारीक आर बसविलेली असते व त्यास दोरी गुंडाळितां यावी ह्मणून त्याला बारीक "कट," "खापे" (दुवे) पाडलेले असतात.

भोंवरा फिरविणारानें डाव्या हातांत भोंवरा धरून, उजव्या हातांत जाळी घेऊन तिचें जें टोंक मोकळें असतें, तें भोंवऱ्याच्या डोक्यावरील बोंडास आढी देऊन दुव्यावरून आरीकडे न्यावी, अगर ती सर्वांत वरील दुव्यास लावून, तेथपासून आरीपर्यंत भोंवऱ्यास चिकटून धरावी, मग तिच्यावरून बाकीची दोरी खालपासून वरपर्यंत गच्च गुंढाळीत जावी. सर्व दोरी गुंढाळल्यावर करंगळी व तिसरें बोट यांच्या-मध्यें जाळीची (दोरीची) गांठ, अगर काठी अडकवावी. मग पहिलें बोट व मधलीं बोटें भोंवऱ्यावर ठेवून आंगठ्याच्या जाळी गुंढाळलेल्या भागास कोठेंतरी नेट देऊन भोंवरा फिरवावा आणि ही जाळी निस-टून न जाण्याबद्दल काळजी घ्यावी ; नाहींतर ती सुटून जाऊन केलेली सर्व मेहनत फुकट जाते व भोंवरा निसटला जाऊन "धब्ब" असा जमि-नीवर आवाज होतो.

आतां जर तुम्हीं भोंवरा नुसता खालीं टाकला, तर तो एक गड-बडत गडबडत जाईल किंवा दोरीच्या लवचिकपणामुळें तो मागें उल-टून तुमच्या कपाळावर आपटेल; पण तो फिरावयाचा तर नाहींच. जर तुम्हांस तो फिरवावयाचा असला, तर तुम्हीं आपला हात उंच धरला पाहिजे. आणि मग खांद्यापासून हातास जोरानें हिसका देऊन हात

खालीं आणून भोंवरा गुंडला पाहिजे. असें केलें, कीं भोंवरा "सूं" असा अवाज करीत दोरींतून निघेल, व आरेवर मोठ्या वेगानें फिरूं लागेल. भोंवरा फिरविणें प्रथम जरी मोठें अवघड वाटतें, तरी थोड्याशा अभ्यासानें कोणासहि भोंवरा उत्तम रीतीनें फिरवितां येतो.

गुच्चापाणी.

खेळणारांची संख्या.—तीन किंवा त्यांहून जास्ती.

खेळण्याची जागा.—गल्लींतील मोकळी जागा, कींवा मैदान. जागा कठीण असावी त्यांत रेती वगैरे असूं नये.

खेळण्याची रीत.—प्रत्येक खेळणाराजवळ एकेक भोंवरा व जाळी असावी. प्रथम खेळण्याच्या जागेंत कोणीतरी एक वाटोळें रंगण काढावें व त्यांत एक लहानसा कौलाचा तुकडा ठेवावा. नंतर सर्वांनीं एका मागून एक याप्रमाणें रंगणांतील कौलाच्या तुकड्यास शिवेल असा आपापला भोंवरा (जाळी गुंडाळलेला) रंगणांत फिरेल अशा रीतीनें फेंकावा. ज्याच्या भोंवऱ्यानें रंगणांतील कौलाचा तुकडा, अगर दुसरा पदार्थ कोंचला जाणार नाहीं, ह्मणजे तो फेंकल्यावर कौलाच्या तुकड्यास शिवणार अगर आपटणार नाहीं, तर त्याच्यावर राज्य आलें, असें समजावें. नंतर रंगणांतील कौलाचा तुकडा काढून टाकावा व ज्या मुलावर राज्य आलें असेल त्याचा भोंवरा रंगणांत ठेवावा.

नंतर सर्व मुलांनीं आपापले भोंवरे फिरवून ते रंगणांतील भोंवऱ्यास लागतील अशा रीतीनें फेंकावे. रंगणांतील भोंवऱ्यास ज्याचा भोंवरा लागेल त्यानें पुनः त्याच्यावर आपला भोंवरा फेंकावा. ज्याचा भोंवरा रंगणांतील भोंवऱ्यास लागणार नाहीं, त्याच्या भोंवऱ्या सभोंवतीं तो

फिरत असतां राज्य देणाऱ्या मुलानें आपल्या जाळीनें दोन चार आव्या घालून तो वर उडवून वरच्यावर झेलण्याचा प्रयत्न करावा. जर त्यानें तो झेलला, तर त्याच्यावरून राज्य निघून ज्याचा भोंवरा त्यानें झेलला असेल, त्याच्यावर जातें.* मग पहिल्या राज्य देणारानें आपला भोंवरा रंगणांतून काढून घ्यावा व नवीन राज्य देणारानें आपला भोंवरा तेथें ठेवावा. भोंवरा फिरवीत असतां ज्याचा भोंवरा फिरणार नाहीं त्यानें तो रंगणांत ठेविला पाहिजे.

राज्य देणारास जर भोंवरा झेलतां आला नाहीं, अथवा झेलण्यासाठीं आव्या घालण्यापूर्वींच जर भोंवरा फिरावयाचा बंद झाला, तर तो ज्याचा भोंवरा असेल, त्याच्यावर राज्य जात नाहीं.

भोंवरा फिरविणाऱ्या मुलांपैकीं एखाद्याच्या भोंवऱ्यानें जर रंगणांतील भोंवरा बाहेर निघाला, तर रंगणांतील भोंवरा ज्याचा असेल त्याच्यावरून राज्य निघतें.

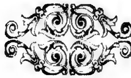
जर एखाद्या भोंवऱ्यानें रंगणांतील भोंवरा साफ बाहेर न निघतां रंगणाच्या रेघेवर राहिला, तर रंगणांतील भोंवरा ज्याचा असेल, त्यानें आपल्या जाळीनें तो वर उडवून झेलण्यासाठीं सात वेळ प्रयत्न करावा. तितक्या वेळांत जर त्यास तो झेलतां आला, तर त्याच्यावरून राज्य निघतें; जर त्यास झेलतां आला नाहीं, तर त्याच्यावरच राज्य कायम राहतें. वर सांगितल्याप्रमाणें एखादा गडी भोंवरा झेलण्याचा प्रयत्न करित असतां, जर दुसऱ्या कोणी आपला भोंवरा फिरविला, तर त्यास भोंवरा झेलतां येत नाहीं.

वर सांगितल्याप्रमाणें खेळ चालला असतां, रंगणांतील सर्व भोंवरे बाहेर निघाले, कीं खेळ पुरा होतो.

* ही गोष्ट दोनच खेळणारे असले तर बनतें; पण जेव्हां दोहोंपेक्षां जास्त गडी असतात तेव्हां झेललेला भोंवरा रंगणांत ठेऊन पहिला राज्य देणारा असतो त्याचा हा जोडीदार होतो.

नादानादी.

दोन मुलें बरोबर भोंवरे फिरवितात. त्यांपैकीं ज्याचा भोंवरा प्रथम फिरण्याचा बंद होईल, तो हरला व ज्याचा भोंवरा जास्त वेळ फिरेल, तो जिंकला असें समजतात. याप्रमाणें पुनः पुनः भोंवरे फिरवितात, व शेवटीं जो जास्त वेळ जिंकला असेल, तो जितका वेळ दुसऱ्यापेक्षां अधिक जिंकला असेल, तितके वेळ त्याच्या भोंवऱ्यावर आपल्या भोंवऱ्याचे "गुंचे*" मारतो.



* गुंचा ह्मणजे एका भोंवऱ्यावर दुसरा भोंवरा मारून फोडण्याचा प्रयत्न करणे.

जंगी भोंवरा.



जंगी भोंवरा (दुसरा प्रकार).

साधे भोंवरे ज्या तत्वावर फिरतात, त्याच तत्वावर जंगी भोंवरे फिरतात. मात्र ते फिरविण्याचे पद्धतींत फरक आहे. साधे भोंवरे वरून फेंकतात व जंगी भोंवरे जमिनीवर धरून फिरवितात. जंगी भोंवरा पोकळ असतो व त्यास एक भोंक असतें. त्यामुळें तो फिरूं लागला, कीं त्याच्यापासून "मूं" असा जंगी अवाज निघतो. ह्या अवाजावरूनच ह्यास **जंगी भोंवरा** असें नांव पडलें आहे.

जंगी भोंवऱ्याचे अनेक प्रकार आहेत, त्यांत जपानी लोक जे भोंवरे करितात ते सर्वांत उत्तम असतात. जपानी लोकांचे भोंवरे जंगी भोंवऱ्याप्रमाणेंच असतात; पण ते जड व्हावे ह्मणून त्यांत एखादी जड धातु भरलेली असते.

जपानी लोकांचे कांहीं भोंवरे इतके विलक्षण असतात, कीं ते जिने चढतात, दरवाजे उघडतात, घंटा वाजवितात, व अशींच दुसरीं आश्चर्यकारक कामें करतात. हे भोंवरे नुसत्या धातूचेच केलेले असतात.

जंगी भोंवऱ्यास वरच्या बाजूस लांब दांडा असतो. ह्या दांड्यास त्याच्या सभोंवतीं दोरी मजबूत गुंढाळितां यावी ह्मणून बारीक आट्या अथवा वळ(कट) पाडलेले असतात. त्याच्या सभोंवतीं गुंडाळण्याच्या दोरीच्या एका टोंकास एक इंच, दीड इंच लांब व अर्धा, पाऊण इंच जाड लांकडाचा तुकडा बांधलेला असतो. शिवाय एक पांच, सहा इंच लांब लांकडाची पातळ पट्टी असून तिच्या एका टोंकास एक बारीक भोंक असतें ह्या पट्टीस "थाधळी" किंवा "दांडी" असें ह्मणतात.

भोंवरा फिरवावयाचा असला कीं दांडीच्या भोकांत दोरी घालतात व ती भोंवऱ्याच्या दांड्याच्या वरच्या टोंकापासून खालच्या टोंकापर्यंत मजबूत रीतीनें गुंढाळतात. नंतर दांडी दांड्याच्या मुळास आडवी लावून, डाव्या हातानें गच्च धरतात, व उजव्या हातानें दोरीच्या टोंकास असलेला लांकडाचा तुकडा धरून, दोरी जोरानें धरून ती ओढतात, व भोंवरा मोकळा सोडतात. असें केलें कीं भोंवरा नेमानें फिरूं लागतो.

याप्रमाणें फिरविलेला भोंवरा अतिशय गति मिळून एकाच बिंदूवर फिरूं लागला कीं तो स्तब्ध झाल्यासारखा दिसतो. अशा रीतीनें तो फिरत असतां त्यानें "लिंग धरलें" असें म्हणतात.

भोंवरा उलटा म्हणजे दांड्याचें टोंक जमिनीस लावून फिरविला कीं त्यास "गोळण" असें ह्मणतात. गोळण बंद होतां होतां पसरट रीतीनें फिरूं लागते. ह्या तिच्या फिरण्यास "सारवणें" असें ह्मणतात.

लंगडी.

खेळणारांची संख्या.—दहापासून वीस.

खेळण्याची जागा.—वीस हात लांब व वीस हात रुंद मोकळी जागा. जागेची मर्यादा समजण्यासाठीं जमिनीवर पाण्यानें रेषा काढाव्या.

चोर ठरविणें.—चोर ठरविण्याच्या रीतीपैकीं एखाद्या रीतीनें चोर कोण हें ठरवावें.

खेळण्याची रीत.—आरंभीं सर्व खेळणारे मर्यादेच्या आंत उभे राहतात. नंतर सुटलेल्या गड्यांपैकीं एक इसम " हं " " पळा " असें कांहीं तरी ह्मणतो, त्या बरोबर सुटलेले सर्व गडी पळूं लागतात व चोर लंगडत लंगडत त्यांच्यामागें लागतो. पळणारे मर्यादेच्या आंत इकडून तिकडे पळत असतात व चोर त्यांस धरण्याचा प्रयत्न करीत असतो. याप्रमाणें चाललें असतां ज्यास तो धरतो तो चोर होतो व तो स्वतः मोकळा होतो.

खेळतांना एखादा गडी मर्यादेच्या बाहेर गेला तर तो **कुजतो**, ह्मणजे तो डाव संपे पर्यंत त्यास खेळांतून निघावें लागतें.

धांवतां धांवतां चोराचा पाय जमिनीस लागल्यास हरकत नाहीं. मात्र जमिनीस पाय लागतांच, त्यानें विश्रांति पाहिजे असल्यास तेथेंच उभें रहावें, व पुढें जावयाचें असल्यास लागलाच पाय वर करावा. मुद्दा एवढाच कीं एक पाय वर असल्याशिवाय चोरास असलेल्या जागेवरून हालतां येत नाहीं. चोराचे दोन्ही पाय जमिनीस लागलेले असल्यास त्यास कोणासहि शिवतां येत नाहीं. एक चोर मोकळा होऊन त्याच्या बद्दल दुसरा चोर झाला कीं पुनः पूर्वीप्रमाणें खेळ चालतो.

२—लमाण लंगडी.

यांत दोन पक्ष असतात व त्यांपैकीं एकावर राज्य असतें. एक पक्ष मर्यादेच्या एका टोंकास व दुसरा दुसऱ्या टोंकास उभा राहतो.

नंतर राज्य देणाऱ्या पक्षांतील एक गडी लंगडत लंगडत दुसऱ्या पक्षांतील गड्यांजवळ जाऊन त्यांस धरण्यासाठीं त्यांच्या मागें लागतो व ते त्याच्या हातीं लागूं नये ह्मणून पळत सुटतात. जमिनीस पाय लागे पर्यंत शिवणारानें धांवावयाचें. पाय जमिनीस लागतांच त्याची पाळी

संपते. मग तो आपल्या गड्यांजवळ जातो व त्यांपैकीं दुसरा एखादा गडी लंगड घालीत विरुद्ध पक्षांतील गड्यास शिवावयास जातो.

याप्रमाणें एकाचा पाय जमिनीस लागला कीं, दुसरा, दुसऱ्याचा लागला कीं तिसरा, अशा क्रमानें राज्य देणाऱ्या पक्षांतील गडी एका मागून एक राज्य घेणाऱ्या पक्षांतील गड्यांस शिवावयास जातात, व त्यांना शिवूं न देण्यासाठीं राज्य घेणारे गडी मर्यादेच्या आंत इकडून तिकडे पळत असतात. याप्रमाणें चाललें असतां राज्य देणाऱ्या पक्षांतील एखादा गडी राज्य घेणाऱ्या पक्षांतील एखाद्या गड्यास शिवला, कीं राज्य देणारांवरून राज्य निघून ते राज्य घेणारांवर जातें. मग पुनः पूर्वीप्रमाणें खेळ पुढें चालतो.

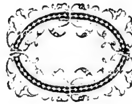
३–सोलापुरी लंगडी.

खेळण्याच्या जागेंत ४०–५० हात परिघाचें एक वाटोळें रंगण पाडतात व त्यांत चोराशिवाय बाकीचे सर्व गडी उभे राहतात. चोर रंगणाच्या रेघेवर उभा राहतो.

नंतर रंगणांतील मुलें रंगणांतून इकडे तिकडे पळूं लागतात व चोर रंगणाच्या रेघेवरून लंगड घालीत त्यांस शिवण्याचा यत्न करीत असतो. चोरानें रंगणाच्या रेघेच्या आंत अथवा बाहेर जातां कामा नये; त्यानें रेघेवरूनच फिरलें पाहिजे. त्याचप्रमाणें रंगणांतील मुलांनीं रंगणाच्या बाहेर जाऊं नये. गेल्यास तीं कुजतात. याप्रमाणें खेळ चालला असतां चोर एखाद्यास शिवला कीं, त्याच्यावरून चोरपण निघून शिवलेल्या गड्यावर जातें. मग पुनः पूर्वीप्रमाणें खेळ चालतो.

ह्या खेळांत रंगणांतील मुलांनीं चोरास भिऊन त्याच्यापासून दूर राहूं नये. कारण चोरास फक्त रेघेवरूनच फिरण्याची मोकळीक

असल्यामुळें तसें न केल्यास चोराच्या हातीं कोणींच लागणार नाहीं व असें झालें म्हणजे डावास रंग मुळींच येणार नाहीं. खेळाची खरी मौज म्हटली म्हणजे चोराच्या अगदीं जवळ जाऊन त्याच्या हातून निसटण्यांत आहे. ह्मणून प्रत्येक खेळणारानें न भितां अगदीं चोराच्या अंगावर जावें व आपण आतां त्याच्या हातीं लागतों असें दिसतांच निसटून जावें म्हणजेच खेळास रंग येतो.



घोडा-घोडा.

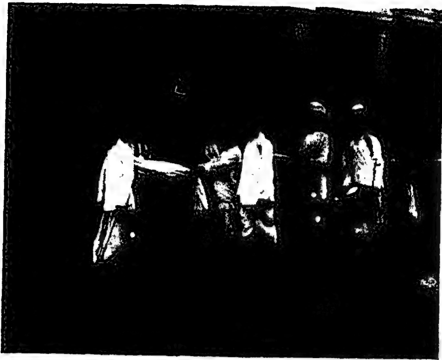
खेळणारांची संख्या.—दोन किंवा त्यांहून अधिक.

खेळण्याची जागा.—अंगण किंवा रहदारी नसलेला रस्ता.

साहित्य.—प्रत्येक खेळणाराजवळ एकेक दोन तीन हात लांब काठी व दोरीचा एकेक कोरडा.

खेळण्याची रीत.—खेळणारीं मुलें प्रथम घोडा कोठपर्यंत दवडावयाचा ती हद्द ठरवितात व तेथें खूण करितात. नंतर सर्व मुलें एके ठिकाणीं जमून, प्रत्येकजण आपापली काठी पुढें हात दीड हात राहील अशा बेतानें दोन पायांमध्यें धरून तिचें मागचें टोंक जमिनीस लावतो व पुढचें टोंक डाव्या हातांत धरतो. अशा तऱ्हेनें काठी धरली, कीं तो घोडा झाला. मग सर्वजण आपल्या उजव्या हातांत कोरडा धरितात, व ठरविलेल्या हद्दीपर्यंत पळत जाण्यास एकदम सुरवात करितात. जो सर्वांच्या अगोदर नेमलेल्या ठिकाणीं जाऊन पोहोंचतो, तो जिंकला असें समजतात. याप्रमाणें मनास येईल तोंपर्यंत खेळतात.

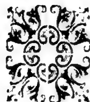
हा खेळ लहान मुलें बहुधा आपल्या घरांच्या अंगणांत बाराहि महिने खेळत असतात.



धोतराचा घोडा.

ह्या खेळांत दुसरा प्रकार असा आहे कीं एका गड्याच्या खांद्यावरून दोन्ही हातांखालून पाठीमागच्या बाजूस उपरणें अगर धोतर घालून दुसऱ्या एका गड्यानें धरिलें, कीं तो घोडा होतो. ह्याप्रमाणें वाटेल तितके घोडे करून खेळतां येतें. मग वर सांगितल्याप्रमाणें घोडे धांववावे. ह्यांत मुलें शर्यत लावितात, आणि जो सर्वांच्या आधीं नेमलेल्या ठिकाणीं जाऊन पोहोंचतो, तो ती शर्यत जिंकितो असें समजतात.

ह्यास "गाडीचा घोडा" असेंहि कित्येक ठिकाणीं नांव दिलेलें आहे.



घन-माकड.

घनमक्कड. चक्करचुवा.



घन-माकड.

खेळणारांची संख्या.—कमींत कमी तीन.

खेळण्याची जागा.—हा खेळ अंगणांत अथवा गल्लींत जेथें थोडीशी मोकळी जागा असते तेथें खेळतात.

साहित्य.—" घन माकड. " घन माकड लांकडाचा करितात. चार हात लांब व दहा बारा आंगळें व्यासाचें एक गोल लांकूड घेऊन त्याच्या एका टोंकांस सुईप्रमाणें अणकुची करावी. नंतर त्याचें अण-कुचीदार टोंक वर करून दुसरें टोंक एक हात खाडा खणून त्यांत घट्ट पुरून टाकावें. मग दुसरें एक सरासरी तीन हात लांब लांकूड घेऊन त्यास त्याच्या दोन्ही शेवटांपासून थोडथोड्या अंतरावर एकेक लहान

खांच पाडावी, आणि त्या दोन्ही खांचांपासून सारख्या अंतरावर ह्मणजे लांकडाच्या बरोबर मध्यावर, पुरलेल्या लांकडावर ते मजबूत बसेल इतक्या बेताचें एक भोंक पाडावें. नंतर हें लांकूड पुरलेल्या लांकडावर तें गोल फिरवितां येईल अशा रीतीनें घट्ट बसवावें व त्याच्या दोन्ही टोंकांजवळ पाडलेल्या खांचांत दोन सांखळ्या बांधाव्या व त्यांच्या शेवटांस एकेक फूट लांब व चार इंच जाड काठी बांधावी. सांखळ्या मिळण्यासारख्या नसल्यास, त्यांच्या ऐवजीं दोऱ्यांचा उपयोग केल्यास चालेल.

खेळण्याची रीत.--वरील चित्रांत दाखविल्याप्रमाणें खेळणाऱ्या मुलांपैकीं दोघांनीं सांखळ्यांच्या टोंकांस बांधलेल्या काठ्यांवर बसावें व दोन्ही हातांनीं सांखळी गच्च धरावी. नंतर तिसऱ्या एका मुलानें आडव्या लकडाच्या एका टोंकाच्या जवळ उभें राहून तें वाटोळें फिरवावें. याप्रमाणें दोघां दोघां मुलांनीं घसमाकडावर बसावें, व तिसऱ्या एकानें त्यांस फिरवावें.

कधीं कधीं मुलें काठ्यांवर न बसतां सांखळ्या आपल्या दोन्ही हातांनीं गच्च धरून गोल फिरतात, व एक मुलगा आडव्या काठीच्या बरोबर मध्यावर, ह्मणजे ती उभ्या काठीवर जेथें बसविलेली असते तेथें, बसतो, व बाकीचीं मुलें त्यास फिरवितात.

हा खेळ मुख्यत्वेंकरून फाल्गुन महिन्यांत खेळतात. **नागपुरा**कडे फक्त फाल्गुन शुद्धपक्षांतच हा खेळ खेळतात; व होळीच्या दिवशीं सर्व मुलें आपापलें घसमाकडाचें सामान घेऊन तें होळींत घालून जाळून टाकतात.



पेंढ्या.

साखर पेंढ्या. घन पेंढ्या. भाल चेंडू.

खेळणारांची संख्या.—वाटेल तितकी.

खेळण्याची जागा.—गल्लींतील मोकळी जागा अथवा अंगण.

साहित्य.—प्रत्येक खेळणाराजवळ एकेक गवताची पेंढी असावी. शिवाय, हात दीड हात लांब एक खुंट अथवा एक मोठा खिळा व एक उपरणें, अथवा, चार पांच हात लांब मजबूत दोरी असावी. खुंट अगर खिळा खेळण्याच्या जागेंत कोठेंतरी घट्ट पुरावा व त्यास उपरण्याचें अथवा दोरीचें एक टोंक मजबूत बांधावें. नंतर सर्व खेळणारांनीं आपापल्या पेंढ्या खुंटाजवळ ठेवाव्या.

खेळण्याची रीत.—वर सांगितल्याप्रमाणें साहित्य तयार झाल्यावर सर्व मुलांनीं चकावें व चोर ठरवावा. नंतर चोरानें उपरण्याचें टोंक हातांत धरून खुंटासभोंवतीं वाटोळें फिरत रहावें व उतरलेलीं मुलें खुंटाजवळील पेंढ्या नेण्यास आलीं असतां त्यांस त्या नेऊं न देतां त्यांस शिवण्याचा प्रयत्न करावा. चोर याप्रमाणें करीत असतां उतरलेल्या मुलांनीं चोराकडून शिवून न घेतां खुंटाजवळील पेंढ्या नेण्याचा प्रयत्न करीत असावें.

याप्रमाणें चाललें असतां उतरलेल्या मुलांच्या हातीं कांहीं पेंढ्या आल्यावर त्यांनीं, चोर फिरतांना जर थांबला, तर त्यावर त्या माराव्या. चोरावर मारलेल्या पेंढ्या जेथें पडल्या असतील तेथून त्या नेतांना सुद्धां उतरलेल्या मुलांनीं चोरानें आपणांस शिवूं न देण्याविषयीं खबरदारी घ्यावी. मारलेल्या पेंढ्या चुकविण्याची खटपट चोरानें करावी; पण त्यानें कधींहि उपरण्याचें टोंक सोडतां कामां नये.

याप्रमाणें खेळ चालला असतां, चोर एखाद्या गड्यास शिवला, कीं त्याच्यावरून चोरपण निघून तें शिवलेल्या गड्यावर जातें. मग पहिला चोर उतरलेल्या मुलांत मिसळतो व नवा चोर उपरण्याचें टोंक हातांत धरून खुंटा सभोंवतीं वाटोळें फिरत रहातो. नंतर पुनः पहिल्याप्रमाणें खेळ चालतो.

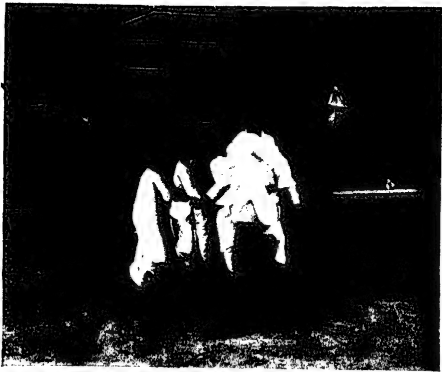
खेळतां खेळतां सर्व पेंढ्या नेईपर्यंत उतरलेल्या मुलांपैकीं कोणीच चोराच्या हातीं लागला नाहीं, तर चोरानें त्यांस 'कावड दिली पाहिजे. या खेळांतील कावड देण्याची रीत खालीं लिहिल्याप्रमाणें आहे :—

प्रथम खुंटापासून २९--३० हातांच्या अंतरावर एक हद्द ठरवितात. नंतर उतरलेलीं सर्व मुलें हातांत एकेक पेंढी घेऊन खुंटाजवळ उभीं राहतात. मग चोर खुंटाजवळ येतो व तेथून हद्दीकडे धांवत धांवत जाऊन धांवत धांवतच खुंटाजवळ परत येतो. तो धांवत असतां इतर मुलें त्याच्यावर पेंढ्या मारीत असतात. तो खुंटाजवळ परत येऊन पोहोंचला, कीं कावड पुरी होते.

हा खेळ फक्त पावसाळ्यांत खेळतात. इतर दिवसांत खेळत नाहींत.



शेळया-वाघ.



शेळया-वाघ.

खेळणारांची संख्या.—पांच किंवा त्याहून जास्त.

खेळण्याची जागा.—गल्लींतील मोकळी जागा किंवा मैदान.

खेळण्याची रीत.—खेळणाऱ्या मुलांपैकीं एकजण वाघ व एकजण धनगर व बाकीचीं मुलें शेळ्या होतात. नंतर धनगर उभा राहतो, व त्याच्या कमरेस एक शेळी मिठी मारते. ह्या शेळीच्या कमरेस दुसरी व तिच्या कमरेस तिसरी याप्रमाणें सर्व शेळ्या मिठ्या मारीत जातात. सर्व शेळ्यांनीं मिठ्या मारल्यावर वाघ तोंडानें " वाघ बकरी खाऊंगा " असें ह्मणत ह्मणत, त्यांच्या आजूबाजूस फिरत फिरत त्यांस ओढून काढण्याचा प्रयत्न करितो व धनगर सर्व शेळ्यांसह इकडे तिकडे फिरत फिरत " लाथ बुक्की देऊंगा " असें ह्मणत ह्मणत, त्यास तसें करण्यास प्रतिबंध करीत असतो. याप्रमाणें झटापट चालली असतां वाघ ज्या शेळीस ओढून काढील तिला त्या खेळांतून निघावें लागतें. वाघानें सर्व शेळ्या ओढून काढल्या, कीं खेळ समाप्त होतो.

वाघ-बकऱ्या.



वाघ-बकऱ्या.

खेळणारांची संख्या.—आठ अथवा त्यांहून अधिक.

खेळण्याची जागा.—मैदान किंवा गल्लींतील मोकळी जागा.

खेळण्याची रीत.—खेळाच्या समजुतीसाठीं क, ख, ग, घ, च, छ, ज व झ, हे आठ इसम खेळणारे आहेत, असें समजूं व त्यांत क व ख हे मुलगे सर्वांत सशक्त आहेत असें मानूं.

आतां वरील मुलांपैकीं कनें धनगर व्हावें व खनें वाघ व्हावें. नंतर ग व घ ह्या दोन मुलांनीं जमिनीवर पाय लांब करून समोरासमोर बसावें व एकमेकांच्या कमरेस आपल्या दोन्ही हातांचा गच्च विळखा घालावा. बाकींच्या मुलांपैकीं चनें घच्या-मागें त्याच्या पाठीकडे तोंड करून बसावें व त्याच्या कमरेस आपल्या दोन्ही हातांनीं विळखा घालावा व छनें चच्या कमरेस विळखा

घालावा. याचप्रमाणें **ज** व **झ** यांनीं **ग** मागें बसावें. ह्या बसलेल्या मुलांस शेळ्या ह्मणतात. शेळ्या बसल्यावर धनगर झालेल्या **क** मुलानें हातांत तोबा घेऊन शेळ्याजवळ उभें रहावें.

नंतर वाघ झालेल्या **ख** मुलानें शेळ्यांस ओढून नेण्याचा प्रयत्न करावा व धनगरानें त्याच्यावर तोबा मारून त्यास शेळ्या नेऊं देऊं नये. याप्रमाणें खेळत असतां वाघ ज्या शेळीस ओढून नेतो, ती वाघ होते. नंतर पहिला वाघ व हा नवा वाघ मिळून दोघेहि इतर बकऱ्यांस ओढून नेण्याचा यत्न करितात व धनगर त्या दोघांसहि बकरी नेऊं न देण्याविषयीं खटपट करीत असतो. याप्रमाणें खेळ चालला असतां ज्या ज्या बकरीस वाघ ओढून काढतो, ती ती वाघ होते व बाकींच्या बकऱ्यांस ओढून काढूं लागते. सर्व बकऱ्या ओढून काढल्या कीं, खेळ पुरा होतो.

वाघ.

खेळणारांची संख्या.—कमींत कमी पांच असावी; पण जितके खेळणारे अधिक असतील तितकी खेळास जास्त गंमत येते.

खेळण्याची जागा.—मैदान किंवा गल्लींतील मोकळी जागा.

खेळण्याची रीत.—खेळणारांपैकीं एकानें वाघ व्हावें, एकानें धनगर व्हावें व बाकीच्यांनीं शेळ्या व्हावें. नंतर जमिनीवर एक सरासरी आठ, दहा हात व्यासाचें रंगण काढून त्यांत शेळ्यांनीं व धनगरानें उभें रहावें व वाघानें रंगणा बाहेर उभें रहावें.

नंतर वाघानें शेळ्यास पकडण्यासाठीं रंगणाभोंवतीं फिरत रहावें व संधी सांपडतांच एखाद्या शेळीस चापट मारावीं अगर हातानें शिवावें. वाघ ज्या शेळीस शिवतो ती वाघ होते, म्हणजे ती रंगणाबाहेर येते व पहिल्या वाघाबरोबर शेळ्यांस धरण्याचा प्रयत्न करूं लागते.

वाघानें शेळ्यांस शिवूं नये म्हणून त्याच्या फिरण्याच्या धोरणानें धनगरानें रंगणांत फिरत रहावें व शेळ्यांनीं त्याच्या मागून फिरत असावें. वाघानें धनगरास धरल्यास तोहि वाघ होतो व शेळ्यांपैकीं कोणीतरी एक त्याच्या जागीं येतो.

वर सांगितल्याप्रमाणें खेळ चालला असतां धनगरासह सर्व शेळ्या रंगणाबाहेर निघाल्या, कीं खेळ पुरा होतो.

मेंडुक चुव्वा.

चोरघट. कुंडल. कोंबडापाणी आंगा-बांगा.

कुकूचकू.

खेळणारांची संख्या.—वाटेल तितकी.

खेळण्याची जागा.—अंगण, गल्लींतील मोकळी जागा अथवा मैदान.

खेळण्याची रीत.—आरंभीं खेळण्याच्या जागेंत एक सात, आठ हात व्यासाचें रंगण पाडावें व एका गड्यानें त्याच्या बाहेर व बाकींच्या सर्व गड्यांनीं त्याच्या आंत उभें रहावें. नंतर बाहेरील गड्यानें आंतील कोणत्यातरी एका गड्याबरोबर पुढें लिहिल्याप्रमाणें संवाद करावा :—

बा०—कुकूचकू.
आं०—किसका तूं ?
बा०—राजाराम बोवाका.
आं०—कायकू आया ?
बा०—खेळ खेळनेकू.
आं०—कोनसा खेळ ?
बा०—मेंडुक चुव्वा.
आं०—किसके साथ ?
बा०—अल्लाके.
आं०—जामीन कोण ?
बा०—फत्तर.
आं०—चोर कोण ?
बा०—(आंतल्या एका मुलाचें नांव सांगतो.). ज्याचें नांव सांगितलें असेल तो चोर.

मग चोरानें रंगणा बाहेर यावें व बाहेरील गड्यांनीं रंगणांत जावें. नंतर चोरानें रंगणा बाहेरूनच आंतील एखादा गडी बाहेर ओढून काढण्याचा यत्न करावा व आंतील गड्यांनीं त्यास तसें करण्यास प्रतिबंध करावा. याप्रमाणें झटापट चालली असतां, चोरानें आंतील एखाद्या गड्यास रंगणा बाहेर ओढून काढलें, कीं त्याच्यावरून चोरपण निघून तें बाहेर ओढून काढलेल्या गड्यावर जातें; मग नव्या चोरानें रंगणा बाहेर राहून पहिल्या चोराप्रमाणेंच रंगणांतील गड्यांस बाहेर काढण्याचा यत्न करावा. याप्रमाणें वाटेल तितका वेळ खेळ खेळत रहावें.

तेलीण ओढला.

खेळणारांची संख्या.—वाटेल तितकी सम.

खेळण्याची जागा.— अंगण किंवा लांब, रुंद व मोकळी जागा. खेळण्याच्या जागेंत एक सरासरी ४०-५० हात परिघाचें वाटोळें रंगण पाडावें.

खेळण्याची रीत.—खेळणारांनीं आपले दोन समान पक्ष करावे व त्यांपैकीं एका पक्षानें रंगणाच्या आंत व एकानें रंगणा बाहेर उभें रहावें. नंतर आंतील गड्यांनीं बाहेरील गडी व बाहेरील गड्यांनीं आंतील गडी आपल्याकडे ओढून आणण्याचा यत्न करावा; परंतु तसें करीत असतां आंतील गड्यांनीं रेषेच्या बाहेर जाऊं नये. व बाहेरील गड्यांनीं रेषेच्या आंत जातां कामा नये. ह्मणून ही झटापट केवळ रंगणाच्या रेषेजवळच चालली पाहिजे. जर आंतील एखादा गडी बाहेर गेला किंवा बाहेरील गडी आंत आला, तर तो कुजतो, ह्मणजे तो डाव संपेपर्यंत त्यास खेळांतून निघावें लागतें. याप्रमाणें चाललें असतां एका पक्षानें दुसऱ्या पक्षांतील सर्व गडी आपणाकडे ओढून घेतले, कीं खेळ पुरा होतो.

साही घ्याव्या. तिघांच्याहि कवड्या "पट" न पडल्यास ज्यांच्या "पट" पडल्या असतील त्या दोघांनींच एकाच्याच "पट" पडेपर्यंत गुलकवाव्या.

नंतर बाकींच्या दोघांनीं त्यांस वाटतील तितक्या कवड्या बसवाव्या. मग ज्यानें साही कवड्या घेतल्या असतील, त्यानें त्या साही कवड्या गुलकवाव्या. त्यांत ज्याच्या दोन्ही अथवा एक कवडी "चीत" पडेल, त्यास त्यानें लावल्या असतील तितक्या कवड्या दिल्या पाहिजेत. दोघांच्याही चीत पडल्यास दोघांसही दिल्या पाहिजेत.

नंतर पहिल्या गुलकवणारानें कवड्या बसवाव्या व बाकी राहिलेल्या दोघांपैकीं एकानें त्याच्याजवळच्या सहा कवड्या घेऊन त्या गुलकवाव्या. तिसऱ्या खेपेस तिसऱ्यानें गुलकावयाच्या. प्रत्येक खेपेस नव्या नव्या कवड्या लावल्या पाहिजेत हें उघडच आहे.

नक्की मूठ.

खेळणारांची संख्या.—चार.

खेळण्याची रीत.—प्रथम एक चतुष्कोनी आकृती काढावी. नंतर तिघांजणांनीं आकृतींच्या तीन बाजूंस बसावें व थोडथोड्या कवड्या लावाव्या व चौथ्यानें चौथ्या भागावर मुठींत कवड्या घेऊन मूठ ठेवावी.

नंतर पहिल्या तिघांपैकीं कोणीतरी एका खेळणारानें त्यास "सोड अमुक कवड्या" असें ह्मणावें. त्यानें असें ह्मटल्यावर मूठ ठेवणारानें आपली मूठ उघडून दाखवावी. जर त्यांत सांगणारानें सांगितल्या असतील तितक्या कवड्या निघाल्या तर त्यास लावलेल्या सर्व कवड्या मिळतात; जर त्याचें सांगणें खोटें झालें, तर त्यास मूठ धरणारास त्यानें लावलेल्या सर्व कवड्या द्याव्या लागतात.

एकदां मूठ धरून झाल्यावर पुनः कवड्या लावाव्या, पुनः मूठ धरावी व खेळ पुढें चालवावा. प्रत्येक खेपेस निरनिराळ्या इसमानें मूठ आणावी व निरनिराळ्या इसमानें त्यांत कवड्या किती आहेत तें सांगावें.

चार बोट चवथा.

प्रथम एक वाटोळें रंगण पाडावें व त्यांत प्रत्येक खेळणारानें सारख्या सारख्या कवड्या ठेवाव्या.

नंतर मिरीनें रंगणाजवळ जावें व तेथून आपला गट्टा दुसऱ्याच्या गट्ट्यापासून चार बोटें अथवा त्याहून कमी अंतरावर पडेल अशा बेतानें त्याच्या गट्ट्याजवळ फेंकावा. जर मिरीचा गट्टा दुसऱ्याच्या गठ्यापासून चार बोटें अथवा त्याहून कमी अंतरावर पडला, तर त्यास रंगणांतील सर्व कवड्या मिळतात.

मग दुसऱ्यानें आपला गट्टा फेंकावा. दुसऱ्यानें गट्टा फेकल्या नंतर, तिसऱ्यानें आपला गट्टा दुसऱ्याच्या गट्ट्याकडे फेंकावा व त्याप्रमाणें पुढेंहि प्रत्येकानें गट्टे फेंकीत जावें. ज्याचा गट्टा त्याच्या पूर्वी फेंकणाऱ्याच्या गट्ट्यापासून चार बोटें अथवा त्याहून कमी अंतरावर पडतो, त्यास रंगणांतील सर्व कवड्या मिळतात.

रंगणांतील कवड्या जिंकल्या गेल्या, कीं पुनः कवड्या लावून खेळ पुढें चालवावा.

फडस उडवणी.

खेळण्याची रीत.—प्रथम किल्ली-बिल्लीप्रमाणें जमिनीवर आकृती काढावी. नंतर किल्ली-बिल्लींत सांगितल्याप्रमाणें खेळण्याचा अनुक्रम ठरवून खेळास सुरवात करावी.

मिरीनें प्रत्येक खेळणाराकडून चार चार कवड्या घ्याव्या, व आकृतीजवळ जाऊन बसावें. मग त्यानें त्या चारी कवड्या आकृतींत टाकाव्या. जर त्या सर्व आकृतीच्या आंत पडल्या नाहींत, अथवा त्यांपैकीं एक जरी आकृतीच्या मर्यादेवर पडली, तर " बच्चू " झाला असें समजावें. बच्चू झाल्यास खेळणाराकडचा डाव निघून त्याच्यामागून ज्याची पाळी असेल, त्याच्याकडे जातो.

खेळणाऱ्याच्या सर्व कवड्या आकृतीच्या आंत पडल्यास, इतर खेळणारांनीं त्यास त्यांपैकीं कोणत्याहि एका, 'पट' कवडीवर गट्टा मारण्यास सांगावें. मग खेळणारानें आपला गट्टा सांगितलेल्या कवडीवर मारावा. जर त्याचा गट्टा कवडीवर बसून ती आकृतीच्या बाहेर निघाली, तर त्यानें खेळांत लावलेल्या सर्व कवड्या घ्याव्या. जर कवडी बाहेर निघून गट्टा आंत राहिला, तर " बच्चू " झाला असें समजावें.

याचप्रमाणें बाकीच्यांनींहि आपापल्या पाळीप्रमाणें खेळावें.

लावलेल्या कवड्या जिंकल्या गेल्या, कीं पुनः नव्या लावल्या पाहिजेत हें सांगणें नकोच.

काजूच्या बिया.

रंगण डुस.

खेळणारांची संख्या.—दोन अथवा अधिक.

साहित्य.—प्रत्येक खेळणाराजवळ थोडथोड्या काजूच्या बिया व एक **गट्टा** असावा. **गट्टा** म्हणजे इतर बियांच्या मानानें जड व मोठी बी.

खेळण्याची रीत.—खेळण्याच्या जागेंत एक वाटोळें अथवा चौकोनी रंगण काढावें व त्याच्यापासून दहा बारा हातांच्या अंतरावर

"पई*" काढावी. नंतर खेळण्याचा अनुक्रम ठरवून सर्वांनीं पईजवळ जाऊन उभें रहावें व प्रत्येकापासून सारख्या सारख्या बिया घ्याव्या.

नंतर मिरीनें त्या बिया आपल्याकडे घेऊन रंगणाजवळ जाऊन रंगणांत टाकाव्या. त्यांपैकीं एकहि बी जरी रंगणा बाहेर किंवा रंगणाच्या मर्यादेवर पडली तर त्याच्या हातून डाव जातो. मग पुनः त्याची पाळी येईल तेव्हां त्यास खेळावयास सांपडतें.

जर खेळणाराच्या सर्व बिया रंगणांत पडल्या, तर त्यानें पईजवळ जावें, व तेथून रंगणांतील कोणत्याहि एका बियेवर आपला गट्टा मारावा. जर गट्टा बियेस लागून ती दुसऱ्या कोणत्याही बियेस न लागतां रंगणा बाहेर आली, तर खेळणारास, अट असेल त्याप्रमाणें, एक अथवा सर्व बिया मिळतात. ही अट खेळण्याच्या आरंभीं ठरवितात.

खेळणारानें एकदां बी बाहेर काढल्यावर पुनः पहिल्याप्रमाणें बिया रंगणांत टाकाव्या व पुनः पईजवळ जाऊन गट्टा मारावा.

एकाच खेळणारास, तो रंगणांतून बी काढावयास चुकेपर्यंत किंवा त्याच्या हातून बच्चू होईपर्यंत, पुनः पुनः खेळावयास सांपडतें.

ज्या बियेवर गट्टा बसला असेल ती बी दुसऱ्या बियेस लागली किंवा एकापेक्षां जास्त बियांवर एकदम गट्टा बसला कीं बच्चू झाला असें समजावें.

एकाच्या हातून डाव गेल्यावर दुसरा, मग तिसरा, याप्रमाणें सर्व खेळणारांनीं आपापल्या पाळीप्रमाणें खेळावें.

२—मुकरी.

वरील प्रकारांत जेथें रंगण पाडतात तेथें मातीचा एक "पोळ" बांधावा, ह्मणजे चार अंगुळें उंच व हात, दीड हात लांब एक

* विवक्षित अंतरावर खेळण्याकरितां जी मर्यादा ठरवितात त्यास "पई" असें ह्मणतात.

मातीचा ढीग करावा व त्याच्यावर प्रत्येकाकडून सारख्या सारख्या बिया घेऊन त्या एकमेकांस लागून ठेवाव्या. त्यांतील पहिल्या बियेस ह्मणजे पोळाच्यामागें पोळाकडे तोंड करून उभें राहिल्यास जी बी उजव्या हाताकडे पहिली येते तिला " मुकरी " असें ह्मणतात.

बिया लावल्यावर खेळणारानें पईजवळ जाऊन, आपला गट्टा मुकरीस लागून ती खालीं पडेल अशा बेतानें, अथवा तसें न साधल्यास मुकरीच्या जितकी अधिक जवळची बी पाडतां येईलशी वाटेल ती पडेल अशा बेतानें, आपला गट्टा पोळावर फेंकावा. जर त्याचा गट्टा मुकरीस लागून ती पडली, तर त्यानें पोळावरील सर्व बिया घ्याव्या; मुकरी न पडल्यास जी बी पडेल तिच्या सकट तिच्या खालच्या ह्मणजे मुकरीच्या डाव्या हाताकडील सर्व बिया त्यानें घ्याव्या व बी मुळींच पडली नसेल तर अर्थात कोणतीच बी घेऊं नये.

एकानें पोळावर एकदां गट्टा फेंकल्यावर दुसऱ्यानें, मग तिसऱ्यानें, याप्रमाणें सर्वांनीं आपापल्या पाळीप्रमाणें पोळावर गट्टे फेंकावे.

खेळतां खेळतां पोळावरील सर्व बिया जिंकल्या, कीं पुनः पुनः नवीन बिया लावाव्या, व खेळ पुढें चालवावा.

३—चोर-गल्ली.

पहिल्या प्रकारांत जसे रंगण, तशी या प्रकारांत मोठी एक गल्ली पाडावी. नंतर खेळणारानें सर्वांकडून सारख्या सारख्या बिया घेऊन पईवर जावें व तेथून त्या गल्लींत पडतील अशा बेतानें गल्लीकडे फेंकाव्या. त्यांपैकीं ज्या गल्लींत पडतील त्या फेंकणारास मिळतात.

फेंकलेल्या बियांपैकीं ज्या बिया गली बाहेर पडतील, त्यांपैकीं वाटेल त्या एका बियेस इतर खेळणारांनीं खेळणारास गट्टा मारण्यास सांगावें. मग खेळणारानें पइवरून, ज्या बियेस गट्टा मारावयास सांगितलें असेल, त्या बियेस गट्टा मारावा. जर त्याचा गट्टा सांगितलेल्या बियेस लागला, तर त्यास ती बी मिळते; जर सांगितलेल्या बियेस गट्टा लागला नाहीं, तर त्यास बाहेरची बी मिळत नाहीं व जर बच्चू झाला, ह्मणजे सांगितलेल्या बियेशिवाय दुसऱ्या कोणत्याहि बियेवर गट्टा बसला, तर त्यास पदरची एक बी खेळांत लावलेल्या बियांत घालावी लागते.

वर सांगितल्याप्रमाणें सर्व गड्यांनीं आपापल्या पाळीप्रमाणें खेळावें.

कोया.

कोय मारणूक.

खेळण्याची रीत.—प्रथम किल्ली-बिल्लींत सांगितल्याप्रमाणें खेळण्याचा अनुक्रम ठरवावा. नंतर खेळण्याच्या जागेंत एक पोळ बांधावा व त्यापासून दहा बारा हातांच्या अंतरावर पइ करावी. इतकें झाल्यावर खेळणारानें सर्वांकडून मारख्या मारख्या कोया घ्याव्या व त्या पोळावर एकास एक लागून लावाव्या. नंतर त्यानें पइजवळ जावें व तेथून आपला गट्टा पोळावरील कोयांवर फेंकावा. त्याचा गट्टा लागून जितक्या कोया पोळा बाहेर पडतील तितक्या कोया त्यानें घ्याव्या. एकहि कोय न पडल्यास त्यानें एकहि कोय घेऊं नये. याचप्रमाणें इतर खेळणारांनींहि आपापल्या पाळीप्रमाणें खेळावें. या खेळांतील गट्टा कोईचाच असतो, हें सांगणें नकोच.

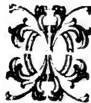
२–रंगण डाव.

खेळण्याची रीत.—खेळण्याच्या जागेंत एक वाटोळें रंगण पाडावें व त्यापासून दहा. बारा हातांच्या अंतरावर "पई" पाडावी.

नंतर खेळणारानें सर्व खेळणारांकडून सारख्या सारख्या कोया घ्याव्या व पईवर जावें. मग त्यानें त्या कोया रंगणांत पडतील अशा बेतानें रंगणाकडे फेंकाव्या. जर त्या सर्व रंगणांत पडल्या. तर त्यानें त्यांपैकीं वाटेल त्या एका कोईवर आपला गट्टा मारावा. जर गट्टा कोईवर बसून ती बाहेर आली. तर त्यास त्या सर्व कोया मिळतात.

रंगणाकडे टाकलेल्या सर्व कोया जर रंगणांत पडल्या नाहींत. तर खेळणारास गट्टा मारतां येत नाहीं. ह्मणजे त्याचा डाव तेथेंच संपतो. टाकलेल्या कोयांपैकीं एकहि कोय जरी रंगणाच्या मर्यादेवर पडली. तर बच्चू होतो. तसेंच रंगणांतील कोईवर फेंकलेला गट्टा दोन कोईस लागला अथवा एका कोईस लागून ती एक कोय दुसऱ्या कोईस लागली. तरीहि बच्चू आला असें समजावें.

एकाच्या हातून डाव गेला कीं दुसऱ्यानें, मग तिसऱ्यानें. याप्रमाणें सर्वांनीं आपापल्या पाळीप्रमाणें खेळावें.



तोबा.

गणेश तोबा. गणेश कोटगा. कोडगा. लपवणूक. डावकुरी. लोट कांकडा. डाळभात. खिचडी. तोबेलकडी. चक्कर तोबा. संताजी वाघमाऱ्या. सोटा सोटा.



तोबा.

खेळणारांची संख्या.—दहापासून विसांपर्यंत.

खेळण्याची जागा.—हा खेळ फार करून घराजवळील अंगणांत खेळतात.

साहित्य.—तोबा (उपरण्याचीं दोन शेवटें एकत्र करून त्यास पीळ घालून केलेला कोरडा).

खेळण्याची रीत.—प्रथम चकून चोर* ठरवावा. नंतर उतरलेल्या

* नागपराकडे या खेळांतील चोरास " संताजी वाघमाऱ्या " असें ह्मणतात.

सर्व मुलांनीं जमिनीवर वाटोळें बसावें व चोरानें हातांत तोबा घेऊन त्यांच्या मागून फिरत रहावें. फिरतां फिरतां चोरानें बसलेल्या मुलां-पैकीं एखाद्याच्या मागें त्याला न कळत हळूच तोबा ठेवण्याचा प्रयत्न करित असावें; पण तोबा ठेवीत असतां एखाद्या मुलानें जर त्याच्या-कडे वळून पाहिलें, तर त्याच्या पाठीवर तोबा मारावा व पुनः फिरूं लागावें.

याप्रमाणें चाललें. असतां चोरानें एखाद्या मुलाच्या मागें त्याच्या लक्षांत न येऊं देतां तोबा ठेविला. कीं त्यानें पुनः एक फेरी करून ज्याच्या मागें तोबा ठेविला असेल, त्याच्या मागें आलें पाहिजे. तो फेरी करून येइपर्यंत. ज्याच्या पाठीशीं तोबा ठेविला असेल त्याला जर तो उमगला नाहीं. तर चोरानें त्याच्या मागें येतांच. तो उचलून त्याच्या पाठीवर मारावा. ह्मणजे त्याच्यावरील चोरपण निघून ज्याच्या-वर तोबा मारला असेल. त्याच्यावर जातें. चोर फेरी करीत असतां. ज्याच्या मागें तोबा ठेविला असेल. त्यास जर तो उमगला. तर त्यानें झटपट उठून तो हातांत घ्यावा व चोरास मारण्यासाठीं त्याच्या मागें लागावें. नंतर चोरानें उठलेल्या मुलाच्या जागीं बसण्याची खटपट करावी. ह्याप्रमाणें झटापट चालली असतां, जर चोर पळत असतां त्याच्यावर तोबा बसला, तर त्याच्यावरच चोरपण कायम रहातें व जर तोबा चुकवून उठलेल्या मुलाचे जागीं चोर बसला, तर तो मोकळा होतो व उठलेला मुलगा चोर होतो. मग हा नवा चोर तोबा घेतो व पुनः वर सांगितल्याप्रमाणें खेळ पुढें चालतो.



अडदा-पडदा.

लाल-बाटली. शिळशिळ-सरल्या. शीळ-दोकडा. लगन-पासोडा. अगन-पासोडा.

खेळणारांची संख्या.--सहा किंवा जास्त पण सम.

खेळण्याची जागा.--गल्लींतील मोकळी जागा.

साहित्य.--तीन धोतरें.

खेळण्याची रीत.--आरंभीं खेळणारांनीं आपले दोन समान पक्ष करावे व प्रत्येक पक्षांत एकेक पुढारी नेमावा.

नंतर एका पक्षांतील गड्यांनीं जमिनीवर ओळीनें बसावें व दुसऱ्या पक्षांतील गड्यांनीं त्यांच्या समोर, आठ दहा हातांच्या अंतरावर त्याच प्रमाणें बसावें. नंतर प्रत्येक पक्षांतील पुढाऱ्यानें एकेक धोतर घेऊन आपापल्या भिडूंजवळ जावें व त्यांस कांहीं न दिसेल अशा रीतीनें त्या धोतराचें त्यांस आच्छादन घालावें. मग कोणत्या तरी एका पुढाऱ्यानें आपल्या भिडूंपैकीं एका जणास आच्छादनांतून बाहेर काढावें व तिसऱ्या धोतरांत गुंढाळावें. नंतर दुसऱ्या पुढाऱ्यानें आपल्या एका भिडूस आच्छादना बाहेर काढावें व धोतरांत गुंढाळलेल्या मुलाजवळ आणावें. इतकें झाल्यावर त्या आच्छादनाबाहेरील मुलानें धोतरांत गुंढाळलेल्या मुलास " शीळ " दे ह्मणून सांगावें. तें ऐकतांच धोतरांतील मुलानें शीळ घालावी. मग बाहेरील मुलानें गुंढाळलेल्या मुलास " दोडका " दे ह्मणून सांगावें व तसें त्यानें सांगतांच धोतरांतील मुलानें " दोडका " द्यावा, ह्मणजे टाळूस जीभ लावून " टॉक्, टॉक् " असा अवाज करावा. इतकें झाल्यानंतर बाहेरील मुलानें धोतरांत जो

मुलगा असेल त्याचें नांव सांगितलें पाहिजे. तें त्यानें बरोबर सांगितल्यास धोतरांतील मुलगा मरतो. ह्मणजे तो विरुद्ध पक्षांत सामील होतो. तो तें सांगावयास चुकला ह्मणजे तो स्वतः मरतो आणि आपल्या विरुद्ध पक्षांत त्यास सामील व्हावें लागतें.

दोन्हीं पुढाऱ्यांनीं आळीपाळीनें आपापल्या एकेका भिडूस धोतरांत गुंडाळावें व खेळ पुढें चालवावा.

एका पक्षांतील एक भिडू मेलेला असून त्या पक्षांतील मुलानें दुसऱ्या पक्षांतील धोतरांत गुंडाळलेल्या मुलास ओळखिलें, तर तो मेलेला गडी जिवंत होतो, ह्मणजे आपल्या पहिल्या पक्षांत सामील होतो.

खेळतां खेळतां एका पक्षांतील सर्व गडी दुसऱ्या पक्षांत सामील झाले कीं खेळ पुरा होतो.

चिलपाट.

खेळणारांची संख्या.—आठांपासून सोळापर्यंत पण सम असावी.

साहित्य.—आट्यापाट्यांतील पाटीप्रमाणें जमिनीवर एक पाटी पाडावी.

खेळण्याची रीत.—खेळणारे गडी निम्मे निम्मे वांटून घेऊन आपले दोन पक्ष करितात. त्यांपैकीं एक पक्ष पाटीच्या एका बाजूस व दुसरा पक्ष पाटीच्या दुसऱ्या बाजूस उभा राहतो. मग "चीत-ल" घेतात. म्हणजे प्रत्येक पक्षांतील गडी विरुद्ध पक्षांतील गड्यांस आपल्याकडे ओढून घेण्याचा प्रयत्न करितात.

ओढून घेतलेला गडी ज्या पक्षानें त्यास ओढून घेतला असेल, त्या पक्षांत सामील होतो. याप्रमाणें एखादा गडी दुसऱ्या पक्षांत सामील झाल्यावर त्यास आपल्या पहिल्या पक्षांतील गड्यांस ओढून घेतां येतें.

वर सांगितल्याप्रमाणें ओढाओढी चालली असतां एका पक्षाकडील सर्व गडी, दुसऱ्या पक्षांत सामील झाले, कीं खेळ पुरा होतो.

लंगर.

" लंबदोर. " " लंगड. "

खेळणारांची संख्या.—दोन.

खेळण्याची जागा.—थोडीशी लांब, रुंद व मोकळी जागा.

साहित्य.—प्रत्येक खेळणाराजवळ एकेक लंगर असावा. लंगर म्हणजे तीन, चार हात लांब दोरास बांधलेला कौलाचा तुकडा.

खेळण्याची रीत.—आरंभीं प्रत्येक खेळणारा " आव साई आव साई लंगर लढानें हैं " असें म्हणून आपापला लंगर दुसऱ्याच्या लंगरावर टाकून त्यांत गुंतवितो व लढविण्यास सुरवात करितो. लंगर लढविणें म्हणजे एकानें दुसऱ्याच्या लंगरास आपल्या लंगरानें एकदम हिसका देऊन तो तुटून जाईल अशा रीतीनें दुसऱ्याच्या लंगरांत आपला लंगर गुंतवून फिरविणें हें होय. लढतां लढतां एखाद्याचा लंगर तुटला, म्हणजे तो पुनः दुसरा लंगर तयार करून लढूं लागतो. याप्रमाणें मर्जीस येई तोंपर्यंत मुलें लंगर लढवीत असतात.



चोर-शिपाई.



चोर-शिपाई.

खेळणारांची संख्या.—सहा अथवा त्यांहून अधिक.

खेळण्याची जागा.—अंगण किंवा थोडीशी मोकळी जागा.

खेळण्याची रीत.—एका मुलानें चोर व्हावें व एकानें शिपाई व्हावें. नंतर बाकीच्या मुलांनीं एकमेकांपासून दोनां हातांच्या अंतरावर वाटोळें उभें रहावें व एकमेकांचे हात धरून ते डोकीवर न्यावे. हात वर केल्यावर दोन दोन हातांची जी कमान होते तिला " खिडकी " म्हणतात.

नंतर " चोरानें " एका खिडकींतून दुसऱ्या खिडकींत, दुसऱ्या खिडकींतून तिसऱ्या खिडकींत, याप्रमाणें पळत सुटावें व शिपायानें त्याच्यामागें लागावें. याप्रमाणें चाललें असतां शिपायानें चोरास धरलें, कीं खेळ पुरा होतो.

बेटकुळी.

खेळणारांची संख्या.—तीन अथवा अधिक.

खेळण्याची जागा.—अंगण किंवा गल्लींतील मोकळी जागा.

खेळण्याची रीत.—एक मुलगा बेटकुळी होतो ह्मणजे जमिनी-वर पाऊलें टेंकून बसून इकडे तिकडे उड्या मारीत रहातो व बाकीचे त्याच्या आसपास. इकडून तिकडे, तिकडून इकडे, याप्रमाणें धांवत असतात. नंतर बेटकुळी धांवणारांपैकीं एखाद्याच्या पायास मिठी मारते. मग दुसऱ्या गड्यांपैकीं कोणीतरी एक इसम बेटकुळीस विचा-रितो, कीं " आमच्या गड्यास कोठें धरिलें ? "

बे०—परसामध्यें * * *

प्र०—किती पांख्या ?

बे०—शंभर.

प्र०—भोंपळा केवढा ?

" एवढा लड्ड " असें ह्मणून बेटकुळी आपले दोन्ही हात पसरते. इतकें झालें, कीं खेळ संपला.

कोट.

चार मुलें एकमेकांच्या पाठीस पाठ लावून एकमेकांच्या हातांत हात अडकवून बसले, कीं तो " **कोट** " झाला.

कोट तयार झाला ह्मणजे चार मुलें तो फोडतात, ह्मणजे **कोट** झालेल्या चार मुलांसमोर ते उभे रहातात व त्यांस खेंचून काढतात.

याप्रमाणें पुनः पुनः **कोट** करून व तो पुनः पुनः फोडून हा खेळ खेळत असतात.

गोट्या.

बैदुल. लखोट्या.

गोट्या कांचेच्या, दगडाच्या अगर लाखेच्या केलेल्या असतात. गोट्या खेळण्याचा मुख्य हंगाम पावसाळा होय. पावसाळ्यांत पाऊस नसेल अशा वेळीं घरा बाहेरील अंगणांत अथवा गल्लींत, व पाऊस पडत असतां घरांच्या आंत मोठीं दालनें असल्यास तेथें, मुलें गोट्या खेळत असतात. गोट्यांच्या खेळांचा प्रसार, कुणबी वगैरे खालच्या वर्गांतील मुलांत फार आहे; पण उच्च जातींतील मुलेंहि गोट्यांचे कांहीं खेळ खेळतात. गोट्यांचे खेळ अनेक आहेत, पण त्यांपैकीं बहुतेकांत बरेंच साम्य असल्यामुळें, व कित्येक तर निव्वळ जुगाराचे असल्यामुळें, ते सर्व येथें न देतां त्यांपैकीं जे चांगले आहेत तेच येथें दिले आहेत.



एक्कल काजा.

एक्का मिन्नी.



एक्कल काजा.

खेळणारांची संख्या.—वाटेल तितकी.

साहित्य.—प्रत्येक खेळणाराजवळ एकेक गोटी असावी.

खेळण्याची पाळी ठरविणें.—खेळण्याच्या जागेंत एक गल्ली ह्मणजे आंत गोटी चांगल्या रीतीनें राहील एवढा खोल खाडा करावा व त्याच्यापासून दहा, बारा हातांच्या अंतरावर दोन, तीन हात लांबीची एक आडवी सरळ रेषा काढावी. ह्या रेषेस " पई " असें ह्मणतात.

नंतर सर्व मुलांनीं पईजवळ जाऊन उभें रहावें व एका मागून एक याप्रमाणें प्रत्येकानें आपापली गोटी अट्टीनें गल्लीकडे फेंकावी. ज्याची गोटी गल्लीजवळ सर्वांच्या पुढें पडेल तो " मिरीं, " ह्मणजे पहिला खेळणारा; मिरींच्यामागें ज्याची गोटी पडेल तो दुसरा खेळणारा; दुस-

ऱ्याच्या मागें ज्याची गोटी पडेल तो तिसरा खेळणारा; याचप्रमाणें बाकीच्यांची पाळी समजावी. ज्याची पाळी अगदीं शेवटीं येईल, त्यास " पुट्टीस " असें ह्मणतात.

अट्टीनें गोटी फेंकणें.—उजव्या अगर डाव्या हाताचा आंगठा जमिनीस टेंकून, मधील बोटास गोटी लावून, डाव्या अगर उजव्या हाताच्या बोटांनीं ती मागें खेंचून गोटी सोडून ती पुढें फेंकणें, यास अट्टीनें गोटी फेंकणें असें ह्मणतात.

खेळण्याची रीत.—खेळण्याची पाळी ठरविल्या नंतर सर्व खेळणारे पईकडे जातात व आपापल्या पाळीप्रमाणें गल्लीकडे गोट्या फेंकतात. नंतर जो मिरीं असेल तो आपली गोटी जेथें पडली असेल तेथें जाऊन ती उचलतो व अट्टीनें दुसऱ्या कोणत्याहि गोटीस मारतो. जर त्याची गोटी ज्या गोटीवर त्यानें ती मारली असेल त्या गोटीस लागली, तर त्याचे दहा अंक होतात. नंतर तो पुनः कोणत्याहि गोटीवर आपली गोटी अट्टीनें मारतो. या दुसऱ्या खेपेसहि त्याची गोटी ज्या गोटीवर नेम धरला असेल त्या गोटीस लागली तर त्याचे नऊ अंक होतात व त्यापुढें प्रत्येक खेपेस गोटीवर गोटी बसल्यास एकेक अंक होतो. मिरींशिवाय इतर खेळणारांसहि गोटी मारण्याबद्दल याचप्रमाणें अंक मिळतात.

मिरीस दुसऱ्या गोटीवर गोटी मारतां येईलसें न वाटल्यास, " गल्ली भरावी," ह्मणजे त्याची गोटी जेथें असेल तेथून ती अट्टीनें गल्लींत पडेल अशा बेतानें गल्लीकडे टाकावी. जर ती गल्लींत पडली तर त्याबद्दल त्यास एक अंक मिळतो.

मिरीं हुकला, ह्मणजे त्याची गोटी दुसऱ्या गोटीस लागली नाहीं, किंवा गल्लींताहि पडली नाहीं, कीं त्याची पाळी संपते. मग ज्याची पाळी दुसरी असेल तो खेळतो. तो हुकला कीं तिसरा खेळतो;

याप्रमाणें सर्वजण आपापल्या पाळीप्रमाणें खेळतात. मिरीं जमा [illegible]ळतो, तसेंच बाकीच्यांनींहि खेळावयाचें.

खेळत असतां खेळणारांचे जे जे अंक होतात, त्यांस निरनिराळीं नांवें आहेत. खेळणारांचे जसजसे अंक होत जातील, तसतशीं त्यांनींहि नावें तोंडानें ह्मणत असावें. तीं नांवें येणें प्रमाणें:—

१. एकल काजा.
२. दुब्बा राजा.
३. तिगाणी मंजा.
४. चब्बक चेंडू.
५. पांची पांडव.
६. सय्या दांडव.
७. सात सुतली
८. आठघर नली.
९. नउ मानि किली.
१०. दशे गोंखिली.
११. अकरं खेचे.
१२. बारं बेटे.
१३. तेरा खाडी.
१४. चौदा माडी.
१५. पंधरा पालवे.
१६. सोळे किरंजन.
१७. सतारि शिली.
१८. अठारी गुरगुर.
१९. गुणि गुणि चकचक.
२०. वीसका फकफक.

वर सांगितल्याप्रमाणें खेळ चालला असतां एखाद्याचे वीस अंक झाले, कीं तो उतरला असें समजावें. एखादा खेळणार उतरला, कीं तो खेळांतून निघतो व बाकीचे खेळ पुढें चालवितात.

याप्रमाणें खेळत असतां एका शिवाय बाकीचे सर्व उतरले, कीं जो एक उतरावयाचा राहिला असेल, त्याच्यावर डाव आला असें समजावें. नंतर डाव आलेल्या मुलानें उतरलेले गडी ज्या क्रमानें उतरले असतील, त्या क्रमानें त्यांस डाव दिला पाहिजे.

डाव देणें.—उतरलेला गडी गल्लीजवळ बसून आपलें डावें पाऊल जमिनीवर उभें धरून त्याच्यावर उजवें पाऊल उभें ठेवतो. नंतर वरील पावलाचा आंगटा व त्याजवळील बोट यामध्यें तो डाव देणाराची गोटी धरतो व आपली गोटी अट्टीनें त्या गोटीवर मारतो. त्यानें मारलेली गोटी जर डाव देणाराच्या गोटीवर बसली, तर डाव देणारा आपली गोटी जेथें पडली असेल तेथें जातो, व आपल्या उजव्या

हातानें कान धरून, वऱ्याच हाताच्या कोंपरानें आपल्या गोटीवर तीन धक्के मारून ती गल्लींत पडावी ह्मणून खटपट करितो, पण जर ती गल्लींत पडली नाहीं, तर डाव घेणारा गल्लीवरून आपली गोटी तिच्या-वर अट्टीनें मारतो. नंतर डाव देणारा ती जेथें असेल तेथें जाऊन पुनः पहिल्याप्रमाणेंच कोंपराचे धक्के मारून ती गल्लींत टाकण्याचा प्रयत्न करितो.

वर सांगितल्याप्रमाणें डाव देणाराची गोटी गल्लींत पडेपर्यंत चालावयाचें. त्याची गोटी गल्लींत पडली, कीं डाव देणें संपतें. आंगठ्या-मध्यें धरलेल्या गोटीवर जर डाव घेणाराची गोटी बसली नाहीं, तर तेथेंच डाव संपतो.

सर्वांस डाव देऊन झाला, कीं खेळ पुरा होतो.

२–डुगडुगपाणी.

खेळणारांची संख्या.––वाटेल तितकी.

साहित्य.––प्रत्येक खेळणाराजवळ निरनिराळ्या प्रकारची एकेक गोटी असावी.

चोर ठरविणें.––प्रथम एक गल्ली पाडावी. नंतर कोणीतरी एकानें सर्वांच्या गोट्या घेऊन त्या जोरानें गल्लींत टाकाव्या. याप्रमाणें गोट्या टाकल्यावर त्यांपैकीं ज्यांच्या गोट्या गल्लींतून बाहेर येऊन पडल्या असतील, त्यांनीं आपापल्या गोट्या गल्लींत राहिलेल्या गोट्यांस अट्टीनें मारून त्या बाहेर काढाव्या. ज्याची गोटी सर्वांच्या शेवटीं बाहेर निघेल तो चोर.

खेळण्याची रीत.—शेवटची गोटी ज्यानें बाहेर काढली असेल, तो तेव्हा आपल्या गोटीनें अट्टीनें मारीत मारीत पुढें पुढें नेतो. त्याची गोटी तिच्यावर एकदां बसली, कीं चोरावर त्याचा एक "डुग" चढला असें समजावें व पुढेंहि चोराच्या गोटीवर त्याची गोटी क्रमानें जितके वेळां बसेल, तितके त्याचे डुग चोरावर चढले असें समजावयाचें. चोराच्या गोटीवर गोटी मारीत असतां, तो हुकला, कीं त्याचे चोरावरचे सर्व डुग फिटले असें समजावें.

पहिल्या खेळणाराचे डुग फिटल्यावर चोराची गोटी जेथें पडली असेल, तेथं बाकींच्या खेळणारांपैकीं कोणीतरी एकानें जाऊन पहिल्या खेळणाराप्रमाणेंच खेळावें. त्याचप्रमाणें बाकीच्यांनींहि खेळावें. सर्वांचे खेळणें झाल्यावर चोराची गोटी जेथें पडली असेल, तेथून लंगड घालीत त्यानें गल्लीपर्यंत आलें पाहिजे; मग खेळ पुरा होतो.



३-नोकराचा खेळ.

खेळणारांची संख्या.—वाटेल तितकी.

साहित्य.—प्रत्येक खेळणाराजवळ एकेक गोटी असावी.

अंक होणें.—खेळण्याचा अनुक्रम ठरविण्यासाठीं " विंचलें," म्हणजे जर एखाद्याची गोटी गल्लींत पडली, तर त्यास वीस अंक मिळतात. त्याशिवाय कधींहि गोटी गल्लींत पडली. तरीहि गल्लींत पडलेल्या प्रत्येक वेळेस एकेक अंक मिळतो. खेळ सुरू केल्यापासून केव्हांहि दुसऱ्याच्या गोटीवर आपली गोटी बसली, कीं तिच्याबद्दल आपणांस दहा अंक मिळतात. दुसऱ्याच्या गोटीवर आपली गोटी एकदां बसल्यावर पुढें केव्हांहि आपली गोटी दुसऱ्याच्या गोटीवर बसल्यास वीस व त्यापुढें केव्हांहि बसल्यास आपणास तीस अंक मिळतात.

गल्ली भरून एकापासून दहाचे आंत अंक केल्यावर, ते तसेच अकरांपासून विसांच्या आंत व एकविसांपासून तिसांच्या आंत, गल्ली भरून कितीहि अंक केले असून जर आपण मारलेली गोटी दुसऱ्याच्या गोटीवर बसली, तर मात्र आपणांस त्याबद्दल एकच अंक मिळतो. बरोबर दहा अथवा बरोबर वीस झालेले असून जर आपण दुसऱ्याच्या गोटीवर गोटी मारली, तर प्रथम सांगितल्याप्रमाणें आपणांस त्याबद्दल दहा, वीस वगैरे अंक मिळतात.

खेळण्याची रीत.—खेळणारानें खेळण्याचा अनुक्रम ठरवितांना त्याची गोटी जेथें पडली असेल तेथें जाऊन अट्टीनें गल्ली भरावी अगर दुसऱ्याच्या गोटीवर गोटी मारावी. याप्रमाणें त्यानें हुकेपर्यंत खेळावें.

एक हुकला, कीं दुसरा, याप्रमाणें सर्व खेळणारांनीं आपापल्या पाळीप्रमाणें खेळावें.

खेळतां खेळतां एखाद्याचे तीस किंवा अधिक अंक झाले, कीं तो सुटतो. सुटलेल्या मुलास खेळांतून निघावें लागतें.

एकाशिवाय सर्व गडी सुटले कीं जो एक सुटलेला नसतो त्याच्यावर डाव येतो. मग त्यास कावड द्यावी लागते. त्यानें कावड दिली, कीं खेळ पुरा होतो.

४—चंफा.

एक गल्ली पाडावी व तिच्यापासून दहा, बारा हातांच्या अंतरावर पई पाडावी. नंतर "एकल काजांत" सांगितल्याप्रमाणें खेळणारांनीं खेळण्याचा अनुक्रम ठरवावा.

नंतर सर्वांनीं आपापल्या पाळीप्रमाणें पईपासून गल्लीकडे "विंचावें," विंचतांना एखाद्याची गोटी गल्लींत पडल्यास त्याबद्दल त्यास दहा पावलें मिळतात.

विंचल्या नंतर मिरीनें आपली गोटी अट्टीनें दुसऱ्या कोणत्याहि गोटीस मारावी. ती अशी कीं दुसऱ्या गोटीस ती लागावी व दूरहि जावी. जर मिरीची गोटी दुसऱ्या गोटीस लागली, तर दुसरी गोटी जेथें होती, तेथपासून आपली गोटी जेथें गेली असेल, तेथपर्यंत त्यानें पावलें मोजावीं. जितकीं पावलें भरतील तितकीं त्याचीं पावलें झालीं असें समजावें.

एक हुकला कीं मग दुसरा, नंतर तिसरा, याप्रमाणें प्रत्येकानें आपापल्या पाळीप्रमाणें खेळावें.

याप्रमाणें खेळ चालला असतां एखाद्याचीं शंभर पावलें भरलीं, कीं बाकीच्यावर त्याचा डाव झाला असें समजावें.

५-पंजा चोटी.

खेळणारांची संख्या.—दोन.

साहित्य.—प्रत्येक खेळणाराजवळ थोडथोड्या गोट्या असाव्या.

खेळण्याची रीत.—सरासरी दहा बारा हातांच्या अंतरानें दोन गल्ल्या पाडाव्या व खेळणारांपैकीं एकानें त्या दोहोंपैकीं एका गल्लींत आपल्या जवळच्या दोन गोट्या ठेवाव्या. नंतर दुसऱ्या खेळणारानें, ज्या गल्लींत गोट्या ठेवल्या नसतील, त्या गल्लीजवळ तिच्यापासून कांहीं अंतरावरून अट्टीनें गोटी टाकावी. मग ज्यानें पहिल्या गल्लींत दोन गोट्या ठेवल्या असतील त्यानें त्यांपैकीं एका गोटीनें दुसऱ्याच्या गोटीस मारावें. जर त्याची गोटी दुसऱ्याच्या गोटीस लागली, तर त्यास दुसऱ्यानें आपल्याकडची एक गोटी दिली पाहिजे. मारणाराची गोटी नेम धरलेल्या गोटीस न लागल्यास त्यानें गल्ली भरून पुनः गोटी मारावी. प्रत्येक खेपेस दुसऱ्याच्या गोटीवर गोटी मारण्यापूर्वी मारणारानें गल्ली भरली पाहिजे.

एक जण खेळावयास चुकला, कीं दुसऱ्यानें, मग पुनः पहिल्यानें, याप्रमाणें मर्जीस येईल तोंपर्यंत खेळावें.



चातुर्यात्मक खेळ.

बुद्धिबळ.

उपोद्घात.

चातुर्यात्मक सर्व खेळांत बुद्धिबळाचा खेळ श्रेष्ठ आहे. ह्या खेळांस बुद्धिबळ हें अगदीं अन्वर्थ नांव दिलें आहे, कारण यांत बुद्धि हेंच बळ आहे. इतर चातुर्याच्या खेळांत नुसत्या बुद्धिनेंच जय मिळत नाहीं, पण बुद्धिबळाचें तसें नाहीं. ह्या खेळांत आरंभीं दोन्ही पक्षांकडे समान बळ असून तें समान स्थितींतच असतें; पण पुढें, जो खेळणारा जास्त बुद्धिमान् असेल, ह्मणजे ज्यास खेळांत ज्यास्त चातुर्य लढवितां येत असेल, त्याचीच सरशी होते.

बुद्धिबळाचा खेळ हा दोन राजांमधील युद्धाचें उत्तम चित्र आहे; व हा खेळ खेळणारे हे सेनानायकांप्रमाणें गणले जातात. युद्ध चाललें असतां ज्या पक्षाचा सेनानी विचारी, कुशल व धैर्यवान् असेल, त्या पक्षाचा जय निश्चयेंकरून कसा होतो, हें ह्या खेळावरून सहज समजण्यासारखें आहे.

हा खेळ कोणी, कधीं, उत्पन्न केला, ह्याबद्दल खात्रीलायक माहिती मिळत नाहीं; ह्याच्या उत्पत्तीविषयीं निरनिराळ्या राष्ट्रांतून निरनिराळ्या दंतकथा चालू आहेत; पण त्यांपैकीं एकहि दंतकथा

विश्वसनीय नाहीं. रा० रा० मंगेश रामकृष्ण तैलंग नामक एका विद्वानानें ह्या खेळाच्या उत्पत्तीविषयीं बरेच पुरावे गोळा करून ते आपल्या " बुद्धिबळाचा खेळ " नामक पुस्तकांत दिले आहेत. ह्या पुराव्यां वरून हा खेळ आपल्या हिंदुस्थान देशांत प्रथम उत्पन्न झाला असावा अशी खात्री होते. ह्या पुराव्यासंबंधी माहिती करून घेण्याची ज्यांची इच्छा असेल, त्यांनीं ती रा० तैलंगांच्या पुस्तकांतून करून घ्यावी.

हा खेळ जरी हिंदुस्थानांतच प्रथम उत्पन्न झाला अशी खात्री होते, तरी तो कोणी उत्पन्न केला याबद्दल कांहींच माहिती मिळत नाहीं. कित्येकांचें ह्मणणें असें आहे, कीं कोणी एका " शेष " नांवाच्या ब्राह्मणानें तो उत्पन्न केला. तसेंच रावणाची स्त्री मंदोदरी हिनेंहि हा खेळ त्याच्या मनोरंजनासाठीं निर्माण केला, अशीहि एक दंतकथा आहे. पण यांपैकीं एकहि दंतकथा विश्वसनीय दिसत नाहीं. तथापि हा खेळ फार प्राचीन काळापासून हिंदुस्थानांत प्रचलित आहे एवढें मात्र खात्रीनें म्हणतां येईल.

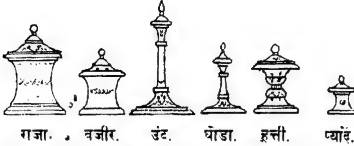
खेळणारांची संख्या.—दोन.

साहित्य.—बुद्धिबळें व पट.

तांबड्या* रंगांचीं सोळा व हिरव्या रंगाचीं सोळा मिळून एकंदर बत्तीस बुद्धिबळें असतात. ह्यांपैकीं आठ, आठ मिळून सोळा प्यादीं असतात व बाकींच्यास मोहरीं असें ह्मणतात. ह्या मोहऱ्यांपैकीं दोहोंस हत्ती, दोहोंस घोडीं व दोहोंस उंट अशा संज्ञा देऊन एक राजा व एक वजीर ठरविलेला असतो. हीं सर्व आठ मोहरीं एका रंगांचीं व तशींच

* कोठें कोठें पांढऱ्या व काळ्या रंगांचींहि बुद्धिबळें असतात.

आठ दुसऱ्या रंगांचीं असतात. दोन्ही रंगांचीं मिळून सोळा मोहरीं व सोळा प्यादीं असतात. तीं खालील चित्रांत दाखविल्याप्रमाणें आहेतः—



बुद्धिबळाचा पट समभुज चौकोनाकृति असून त्यांत चौसष्ट घरें असतात.

मोहरें, प्यादें व त्यांची गति.

राजा.—राजा प्रत्येक खेपेस वाटेल त्या बाजूस, ह्मणजे मागें, पुढें, दोन्ही बाजूंस अथवा तिर्कस एकच घर चालतो. शह लागण्यापूर्वी मात्र एकदांच राजा घोड्याप्रमाणें अडीच* घरें चालतो. एका राजास दुसरा राजा केव्हांहि आणि कोणत्याहि घरांत असला तरी, त्याच्या शेजारच्याच मात्र घरांत जातां येत नाहीं. राजास तो ज्या घरांत असेल, त्याच्या जवळच्याच घरांतील मोहरें, त्यास जोर नसल्यास मारतां येतें. इतर मोहरीं ज्याप्रमाणें मारलीं जातात, त्याप्रमाणें राजा कधींहि मारला जात नाहीं.

वजीर.—वजीर प्रत्येक खेपेस पुढें, मागें, दोन्ही बाजूंस व तिर्कस वाटेल तितकीं घरें चालतो. मात्र त्यास दुसरें मोहरें मध्यें असलें तर तें ओलांडून जातां येत नाहीं.

हत्ती.—हत्ती हा वाटेल त्या बाजूस वाटेल तितकीं घरें दुसऱ्या मोहऱ्यांस न ओलांडतां समोर चालतो. ह्यास तिर्कस घरांत जातां येत नाहीं. वजिराशिवाय बाकीच्या सर्व मोहऱ्यांत हत्तीची योग्यता सर्वांत अधिक मानितात.

उंट.—उंट हा वाटेल त्या बाजूस वाटेल तितकीं घरें दुसऱ्या मोहऱ्यांस न ओलांडतां तिर्कस जातो.

* हा नियम सार्वत्रिक आहे, असें नाहीं.

घोडा.—घोड्याची गति जरा चमत्कारिक आहे. तो प्रत्येक खेपेस अडीच घरें चालतो. घोड्याची गति स्पष्टपणें ध्यानांत येण्यासाठीं, पुढील आकृतींत घोडा दाखविला असून, तो ज्या घरांत आहे, तेथून जेथें जेथें जाऊं शकतो, तेथें तेथें आंकडे घातले आहेत.

३२	७	२४	१३	३०	३	१८	११
२३	१४	३१	८	१७	१२	२९	२
६	२५	१६	२१	४	२७	१०	१९
१५	२२	५	२६	९	२०	घो. १	२८

प्यादें.—प्यादें हें प्रत्येक खेपेस सरळ रेषेंत एक घर पुढें जातें; पण राजा, वजीर व हत्ती यांचीं (यांच्या पुढील) प्यादीं पहिल्याच खेपेस एकदम दोन दोन घरें चालूं शकतात. इतर मोहऱ्यांप्रमाणें प्याद्यांस मागें येतां येत नाहीं. त्यांनीं नेहमीं पुढेंच चाललें पाहिजे. प्यादें ज्या घरांत असेल त्याच्या पुढें त्याला लागूनच असलेल्या तिरकस बाजूंच्या दोहोंपैकीं (डाव्या, उजव्या बाजूंच्या) वाटेल त्या घरांत प्रतिपक्षाचें प्यादें, अगर कोणतेंहि मोहरें असल्यास तें प्याद्यांस मारतां येतें. प्याद्यास समोर मोहरें मारतां येत नाहीं.

बुद्धिबळाच्या संज्ञा.

बुद्धिबळाच्या पुस्तकांतून खेळाच्या संज्ञेसाठीं पुढें दिलेल्या संज्ञांचा उपयोग केलेला असतो:—

रा० = राजा.
व० = वजीर.
ह० = हत्ती.
उं० = उंट.
घो० = घोडा.
प्या० = प्यादें.
आ० = आपलें.
श० = शह.
का० श० = काट शह.

बुद्धिबल—लेखनपद्धति.

खेळाच्या आरंभीं राजा ज्या घरांत असतो, त्या घरास "राजाचें घर" असें ह्मणतात. राजाच्या उजव्या बाजूस जीं मोहरीं असतात, त्यांस "राजाचीं मोहरीं" असें ह्मणतात व वजिराच्या डाव्या बाजूस जीं मोहरीं असतात, त्यांस "वजिराचीं मोहरीं" ह्मणतात; आणि ह्या घरांवरूनच निरनिराळ्या घरांस निरनिराळीं नांवें दिलेलीं असतात. उदाहरणार्थ, राजाच्या हत्तीचें घर. जें प्यादें ज्या मोहऱ्या समोर असतें, त्यास त्या मोहऱ्याचें प्यादें ह्मणतात. जसें राजाचें प्यादें, वजिराचें प्यादें, हत्तीचें प्यादें, इ०इ०. ज्या मोहऱ्यासमोर जी ओळ असेल, तिला त्या मोहऱ्यांची ओळ ह्मणतात; व त्या ओळींतल्या प्रत्येक घराला त्या मोहऱ्यांवरून नांव दिलेलें असतें. जसें राजाचें १ घर ह्मणजे राजा समोरील ओळींतलें एक घर. ह्याप्रमाणेंच राजाच्या हत्तीचीं ४ घरें, ह्मणजे राजाच्या उजव्या बाजूच्या हत्तीसमोरील चार घरें, इ०इ०.

पुढील कोष्टकांत ह्या लेखन पद्धतीचें पूर्ण विवेचन केलें आहे. ह्या कोष्टकांत दोन्हीं बाजूंच्या बुद्धिबळांची लेखन पद्धति दिली असून तांबड्या मोहऱ्यांचीं चालण्याचीं घरें दाखविलीं आहेत:—

(हिरवीं.)

राजाचीं मोहरीं. वजीराचीं मोहरीं.

	हत्ती	घोडा	उंट	राजा	वजीर	उंट	घोडा	हत्ती	
	प्या.	प्या.	प्या.	प्या.	प्या.	प्या.	प्या.	प्या.	
	व. ह. ५							रा. ह. ५	
	व. ह. ४							रा. ह. ४	
	व. ह. ३							रा. ह. ३	
व. ह. २	प्या.	प्या.	प्या.	प्या.	प्या.	प्या.	प्या.	प्या.	रा. ह. २
व. ह. १	ह.	घो.	उं.	व.	रा.	उं.	घो.	ह.	रा. ह. १

वजीराचीं मोहरीं. राजाचीं मोहरीं.

(तांबडीं.)

पारिभाषिक शब्द.

जोर.—एका पक्षाचें एक मोहरें एका घरांत असून त्याच घरांत त्याच पक्षाच्या दुसऱ्या मोहऱ्याची गति जात असल्यास, पहिल्या मोहऱ्यास दुसऱ्या मोहऱ्याचा जोर आहे, असें म्हणतात. जोरा पुरती प्याद्याची गति तिर्कस गणली जाते. प्याद्याचा समोरच्या घरांत मुळींच जोर नसतो.

बिन जोर.—जोर नसणें.

जोरी किंवा **बळी.**—ज्याला जोर आहे तें.

जोरी किंवा **बळी खेळ.***—ज्या खेळांत जोरी किंवा निजोरी मोहऱ्यांना मारतां येतें.

निजोरी किंवा **निर्बळी खेळ**†.—ज्या खेळांत फक्त निजोरी मोहऱ्यांना मात्र मारतां येतें.

कोट.—प्रतिपक्षाच्या हल्ल्यापासून राजाचा बचाव करण्याबद्दल जी मोहऱ्यांची रचना करितात तिला कोट असें म्हणतात.

घोडगांठ.—दोन घोड्यांचा जोर एकमेकांस असला म्हणजे त्यास घोडगांठ म्हणतात.

शह.—एका पक्षाचा राजा कोणत्याहि एका घरांत असून प्रतिपक्षाचें कोणतेंहि मोहरें दुसऱ्या घरांत आहे व प्रतिपक्षाच्या ह्या मोहऱ्याच्या गतीनें जर राजाचें घर व्यापिलें आहे, म्हणजे ह्या मोहऱ्याची गति राजाच्या घरांत जात असेल, तर त्या मोहऱ्याचा राजास शह लागला, अथवा राजा मोहऱ्याच्या शहांत आला असें म्हणतात. हें स्पष्टपणें समजण्याकरितां पुढील आकृतींत राजास निरनिराळे शह लावून दाखविले आहेत :—

				व०			
		उं०			घो०		
					प्या०		
	ह०			रा०			

* त्यास कोठें कोठें-मारामारीचा खेळ असें म्हणतात.

† त्यास कोठें कोठें जोरी खेळ म्हणतात, म्हणजे हें नांव जोर असलेल्या मोहऱ्यांस अगर प्याद्यांस मारतां येत नाहीं म्हणून पडलें आहे.

प्याद्याचा शह मात्र वरील आकृतींत तें ज्या रीतीनें मोहऱ्यास अथवा प्याद्यास मारतें, त्याच रीतीनें म्हणजे तिर्कसच लागतो समोर लागत नाहीं असें दाखविलें आहे, त्याकडे लक्ष्य द्यावें.

काटशह.—एका पक्षाचा राजा व विरुद्ध पक्षाचें एक मोहरें यांमध्यें विरुद्ध पक्षाचें एक मोहरें अगर प्यादें असून तें उचलल्यानें अगर पुढें चालविल्यानें जर राजास शह लागला तर त्या शहास "काटशह" असें ह्मणतात.

दुरुक अथवा दुप्पट शह.—जें मोहरें उचलल्यानें राजास काट-शह लागतो, त्याच मोहऱ्याचा त्याच खेपेस राजास शह लागत असल्यास त्या शहास दुरुक अथवा "दुप्पट शह" ह्मणतात.

शह काढणें.—राजास शह लागला असतां त्यास ज्या घरांत शह येत नसेल त्या घरांत नेणें, अथवा ज्या मोहऱ्याचा शह त्यास लागला असेल तें मोहरें व राजा यांच्या मध्यें आपलें प्यादें अगर मोहरें विरेस घालणें, किंवा ज्या मोहऱ्याचा शह लागला असेल तें मोहरें मारणें.

विरेस किंवा इरईस घालणें.—राजाला शह लागला असतां, त्यास त्याच्या घरांतून न हालवितां, तो व ज्याचा शह लागला असेल तें मोहरें, यांच्यामध्यें दुसरें मोहरें अगर प्यादें घालणें. ह्मणजे हें मोहरें अगर प्यादें विरेस अगर इरईस पडलें असें ह्मणतात. घोड्याचा अथवा प्याद्याचा शह आला असतां मात्र मोहरें अगर प्यादें विरेस घालतां येत नाहीं.

माजणें.—खेळाचा शेवट होण्याच्या वेळीं एका पक्षाचें एकच मोहरें शिल्लक राहिलें, तर तें माजलें असें ह्मणतात.

मोहरें जिवंत होणें.—आपलें एक मोहरें मेलें असून त्याच्या ओळींतील आठव्या घरांत आपलें प्यादें गेलें कीं तें मेलेलें मोहरें जिवंत होतें, म्हणजे त्या प्याद्यास पटावरून काढून टाकून त्याच्या ऐवजीं

त्या आठव्या घरांत ज्या मोहऱ्याचें घर असेल, त्या मेलेल्या मोहऱ्यास ठेवतां येतें. राजाच्या आठव्या घरीं प्यादें गेलें असतां वजीर मेला असल्यास तो जिवंत होतो.

मोहरें मरणें.—आपलें मोहरें एका घरांत असून त्याच घरांत प्रतिपक्षाचें मोहरें आल्यास आपलें मोहरें मरतें, म्हणजे त्यास पटावरून काढून टाकावें लागतें.

मोहरें घेणें.—दुसऱ्याचें मोहरें मारल्यास कोठें कोठें मोहरें घेतलें असें म्हणतात.

मात.—आपलीं एक अथवा अधिक मोहरीं जिवंत असून, व राजाला शह लागला असून, जर राजास चालवून, मोहरें विरेस घालून अथवा ज्या मोहऱ्याचा शह लागला असेल त्यास मारूनहि राजाचा शह चुकवितां येत नाहीं, तर ज्याचा राजा असेल, त्यावर **मात** झाली असें समजावें.

प्यादमात किंवा **प्यादी.**—आपलें एक अथवा अधिक मोहरीं जिवंत असून प्याद्याचा शह लागून राजाची गति बंद झाल्यास, म्हणजे त्यास कोठेंच चालतां येत नाहीं, तर त्या डावास "प्यादमात" किंवा "प्यादी" असें म्हणतात.

मारमात.—एका पक्षानें एकच मोहरें असून शहानें तें मारलें जाऊन जर राजाची गति बंद झाली, तर ती **मारमात** झाली असें समजावें.

बुर्जी.—एका पक्षाचीं सर्व मोहरीं व प्यादीं मारलीं जाऊन फक्त राजाच शिल्लक राहिला, तर त्या पक्षावर प्रतिपक्षाची "बुर्जी" झाली असें समजावें.

हुचमली.—एका पक्षाचा राजा व एक उंट, दुसऱ्या पक्षाचा राजा व एक उंट व एक प्यादें असून, जर दुसऱ्या पक्षानें प्याद्याच्या शहानें पहिल्या पक्षाच्या राजाची गति बंद केली, तर दुसऱ्या पक्षाची पहिल्या पक्षावर "हुचमली" झाली असें समजावें.

घोडमल्ली.—एका पक्षाचा राजा व एक घोडा, व दुसऱ्या पक्षाचा राजा, एक घोडा व एक प्यादें असून, जर दुसऱ्या पक्षानें प्याद्याच्या शहानें राजाची गति बंद केली, तर दुसऱ्या पक्षाची पहिल्या पक्षावर " घोडमल्ली " झाली असें ह्मणतात.

घोडमल्ली व हुचमल्ली ह्या डावांत दोन्ही पक्षाचीं मिळून पांच मोहरीं असतात. ह्मणून त्यांस " पंच मोहरीं " असेंहि ह्मणतात.

बुद्धिबळाचे नियम.

यूरोपियन लोकांत जसे बुद्धिबळाचे ठराविक नियम आहेत, तसे आपल्या लोकांत सार्वत्रिक ठराविक नियम नाहींत. त्यामुळें खेळतांना वारंवार तक्रारी उत्पन्न होतात. बुद्धिबळा सारख्या प्रौढ खेळांत तंटे होणें, हें खेळणारांच्या योग्यतेस कमीपणा आणणारें आहे. परंतु नियमांच्या अभावीं असे प्रसंग येणें अपरिहार्य आहेत. हे प्रसंग येऊं नयेत म्हणून सर्व साधारण असे कांहीं नियम असणें इष्ट आहे. ही गोष्ट लक्ष्यांत आणून रा० मंगेश रामकृष्ण तेलंग यांनीं आपल्या " बुद्धिबळाचा खेळ " नामक पुस्तकांत बुद्धिबळाचे कांहीं नियम ठरवून ते दिले आहेत. हे नियम चांगले आहेत. परंतु स्थल संकोचास्तव ते आह्मांस येथें देतां येत नाहींत. ज्यांस त्यांची माहिती करून घ्यावयाची असेल त्यांनीं ती त्यांच्या पुस्तकावरून करून घ्यावी.

नवशिक्यास डावास सुरवात कशी करावी ह्याची पंचाईत फार पडते म्हणून वरील पुस्तकांतून माहिती घेऊन मग खेळण्यास सुरवात करावी. हा खेळ पाहिल्या शिवाय व त्याबद्दल खेळण्याचा अभ्यास केल्या शिवाय यावयाचा नाहीं.

खेळण्याची रीत.—दोहोंपैकीं कोणीतरी एका खेळणारानें खेळण्यास आरंभ करावा. पहिल्याच खेपेस चारांपासून आठांपर्यंत वाटेल तितकीं मोहरीं टाकावीं. मात्र एकानें जितकीं मोहरीं टाकलीं असतील तितकींच दुसऱ्यानें टाकलीं पाहिजेत.

एकजण खेळल्या नंतर दुसरा, मग पुनः पहिला, याप्रमाणें प्रत्येकानें आळीपाळीनें खेळावें.

दुसऱ्या खेपेपासून पुढें प्रत्येक खेपेस एकेकच मोहरें चालविलें* पाहिजे.

खेळतां खेळतां एका पक्षाचा दुसऱ्यावर कसलाहि डाव झाला कीं, एक डाव पुरा होतो.

बुद्धिबळाचे सिद्धांत.

सिद्धांत सोडविण्याची हतोटी खेळांत बरीच गति झाल्या शिवाय साधत नाहीं व तसें करणेंहि चांगलें नाहीं; खेळ चांगला खेळतां येऊं लागण्यापूर्वींच जर कोणी सिद्धांत सोडविण्याचा यत्न करूं लागेल, तर त्यास ते न सुटतां उलट खेळण्याचा कंटाळा मात्र येईल.

नूतनाभ्यासी लोकांकरितां परिशिष्टांत कांहीं सिद्धांत दिले आहेत. ते फारसे कठीण आहेत असें नाहीं. खेळ ज्यांस साधारणपणें चांगला खेळतां येऊं लागला आहे, त्यांस ते थोड्याशा परिश्रमानें सुटण्यासारखे आहेत. खेळणारांनीं प्रथम ते स्वतःच्याच बुद्धीनें सोडविण्याचा प्रयत्न करावा, व न सुटल्यास उत्तरें पहावीं. असें केल्यानें त्यांस विचार करण्याची संवय होऊन त्यांची विचारशक्ति वाढत जाईल. हे सिद्धांत निरनिराळ्या पुस्तकांतून निवडून घेतले आहेत.

वाटोळ्या गंजिफा.

इतिहास.—दिल्लीचा सुप्रसिद्ध **बादशाह "अकबर"** याच्या कारकिर्दीत व त्याच्या पूर्वींहि बरींच वर्षें एक बारा रंगाच्या (प्रकारांच्या) वाटोळ्या गंजिफांचा खेळ खेळत असत. ह्या खेळाचें नांव व खेळ-

*राजास शहाशिवाय हलवितां येत नाहीं. परंतु कित्येक ठिकाणीं पहिल्या शहाच्या वेळेस राजा अडीच घरें जातो व त्यामुळें ह्या त्याच्या अडीच घराच्या टापूंत दुजोऱ्या-शिवाय प्यादें अथवा मोहरें मारतां येत नाहीं.

ण्याची पद्धत सध्यां उपलब्ध नाहीं. परंतु त्यांतील रंगांचीं नांवें व त्यांचें वर्णन " **आइने अकबरी** " नामक ग्रंथांत आढळतें. हीं नांवें पुढें लिहिल्याप्रमाणें होतीं:—

१. अश्वपती.	५. धनपती.	९. मृगपती.
२. गजपती.	६. दलपती.	१०. असुरपती.
३. नरपती.	७. नौपती.	११. वनपती.
४. गडपती.	८. तारापती.	१२. अहीपती.

ह्या बारा जोडींपैकीं पहिल्या सहांना **बेपवर** किंवा वरिष्ठ व दुसऱ्या सहांना **कमवर** किंवा कनिष्ठ ह्मणतात.

ह्या प्रत्येक रंगांत दशावतारी गंजिफांप्रमाणेंच बारा बारा पानें असत; व ह्या गोष्टीवरून असें अनुमान काढतां येतें कीं, हा खेळ पुष्कळ अंशीं दशावतारी गंजिफांप्रमाणेंच खेळला जात असावा.

ह्या खेळाच्या रंगांच्या नांवावरून हा हिंदूंचा खेळ असावा असें दिसतें. परंतु ह्यांतील पहिल्या तीन रंगांतील राजांचें वर्णन वाचलें, ह्मणजे ह्या अनुमानाच्या खरेपणाविषयीं संशय उत्पन्न होतो. कारण हे तिन्ही राजे अनुक्रमें " दिल्ली, " " ओरिसा " व " विजापूर " येथील राजांच्या प्रतिमा असत. ह्या गोष्टीवरून दुसरें एक अनुमान काढतां येतें. तें असें कीं, हा खेळ कोणी तरी हिंदू पंडितानें दिल्लीच्या कोणा-तरी बादशहाच्या आज्ञेवरून तयार केला असावा व त्याच्या गौरवासाठीं पहिल्या रंगांत राजपदीं त्याची योजना केली असावी.

वरील खेळावरून " **अकबर** " **बादशहानें** "चंगकांचन" नांवाचा एक नवीन खेळ तयार करविला. हा खेळ अजून उपलब्ध आहे. परंतु " आइने अकबरांतील " त्याच्या रंगांचें वर्णन वाचलें असतां असें आढळून येतें कीं, त्या वेळच्या रंगांत व हल्लींच्या रंगांत किंचित् फेरफार झाला आहे. " चंगकांचना " चें वर्णन आह्मीं पुढें दिलें आहेच.

दशावतारी गंजिफा.



दशावतारी गंजिफा.

आमचा दशावतारी गंजिफांचा खेळ कोणी तरी ईश्वरभक्तानें चंगकांचनावरूनच तयार केला असावा असें दिसतें; कारण, त्यांतील बहुतेक पारिभाषिक शब्द फारसी असून ते " चंगकांचनांतूनच " घेतलेले असावेत. शिवाय दशावतारांत खेळणारांपैकीं एका जवळ ४० हुकूम होऊन त्यानें सर्व हात केले ह्मणजे दुसऱ्या दोघांवर त्याची " शहाण्णवी " झाली असें ह्मणतात. ह्या " शहाण्णवी " शब्दावरून हा खेळ " चंगकांचना " वरूनच तयार केला आहे ह्या अनुमानास अधिक बळकटी येते. " चंगकांचनांत " एकंदर ९६ गंजिफा असतात व दशावतारांत १२० असतात. तेव्हां चंगकांचनावरून दशावतारी खेळ बनविला नसता तर चंगकांचनांतील गंजिफांचे संख्येचें द्योतक जो " शहाण्णवी " शब्द तो दशावतारांत कधींच कायम राहिला नसता.

दशावताराचा खेळ " लोलिंबराज " नांवाच्या कोणी पंडितानें तयार केला असें सांगतात. कित्येक ह्मणतात कीं, जो प्रसिद्ध साधु

रामदास यांनीं तयार केला. परंतु ह्या दोहोंपैकीं एकाहि विधानास कांहींच आधार नसल्यामुळें, हा खेळ कोणीं उत्पन्न केला हें निश्चयानें सांगतां येत नाहीं.

खेळणारांची संख्या.—तीन.

साहित्य.—गंजिफा.

दशावतारी गंजिफांत लाल, पिंवळा हिरवा, तपकिरी व काळा असे पांच रंग असतात; आणि त्या गंजिफांस अनुक्रमें दहा अवतारांचीं ह्मणजे **मत्स्य, कूर्म** (कच्छ), **वराह, नारसिंह** (नरहरी), **वामन, परशुराम, राम, कृष्ण, बौद्ध** आणि **कलंकी** अशीं नांवें देऊन त्यांचे खालीं लिहिल्याप्रमाणें रंग ठरविण्यांत आले आहेत :—

मत्स्य कच्छ	लाल.	वराह राम	पिंवळा.
नारसिंह वामन	हिरवा.	परशुराम कृष्ण	तपकिरी.
बौद्ध कलंकी	काळा.		

ह्या प्रत्येक अवताराचीं बारा बारा पानें असून त्या बारा पानांचा एक डाव (बाजू) होतो. ह्या बारा पानांत दोन चित्रें असून एकास राजा व दुसऱ्यास वजीर असें म्हणतात. राजा व वजीर ह्यांशिवाय बाकी राहिलेल्या दहा पानांवर त्या त्या रंगाचीं अनुक्रमें एकापासून दहापर्यंत अवतारदर्शक चिन्हें केलेलीं असतात. ज्या पानावर ज्या रंगाचें एक अवतार चिन्ह असतें त्या पानास त्या अवताराचा एक्का म्हणतात; व पुढेंहि ज्याप्रमाणें चिन्हांची संख्या वाढत जाते, त्याप्रमाणें पानांस अनुक्रमें त्या त्या अवताराचा दुव्वा, तिव्वा, चव्वा, पंज्या, छक्या, सत्या, अठ्या, नहिल्या व दहिल्या अशीं नांवें दिलेलीं असतात.

प्रत्येक अवताराचा वजीर घोडयावर बसलेला काढलेला असून त्यावर अवतारदर्शक चिन्ह असतें व त्याची प्रत्येक पानावर जोडी काढलेली असते. प्रत्येक अवताराचा राजा त्या त्या अवताराचा द्योतक असा काढलेला असतो.

निरनिराळ्या रंगांचीं पानें परस्परांपासून कशीं ओळखावीं हें तैयार असलेल्या गंजीफांवरून सहज कळण्या जोगतें आहे; तथापि खालीं दिलेल्या दहा अवतारांच्या राजांच्या व कृष्णाच्या वजीराच्या आकृतींवरून सहज ओळख करून घेतां येईल —



मच्छ. (लाल.)



कच्छ. (लाल.)



वराह. (पिंवळा.)



नारसिंह. (हिरवा.)



वामन. (हिरवा.)



परशुराम.(तपकिरी.)



राम. (पिंवळा.)



कृष्ण. (तपकिरी.)



बौद्ध. (काळा.)



कलंकी. (काळा.)



कृष्णाचा वजीर.

प्रत्येक डावांत राजाचें पान सर्वांत भारी मानिलें आहे व त्याच्या खालोखाल वजिराचें पान मानिलें आहे. पहिल्या पांच डावांत वजीराचे खालोखाल एक्क्याचें पान भारी मानिलें असून, पुढें क्रमाक्रमानें दहिल्या-पर्यंत पानें हलकीं गणलेलीं आहेत, ह्मणजे पहिल्या पांच डावांत दहिल्या सर्वांत हलका समजला जातो. दुसऱ्या पांच डावांत वजीराचे खालोखाल दहिल्याची योग्यता भारी असून पुढें क्रमाक्रमानें पानें हलकीं होत जाऊन एक्क्या सर्वांत हलका होतो.

पारिभाषिक शब्द.

सुरख्या किंवा **राम.**---जो राजा उतरून खेळास आरंभ करावयाचा त्या राजास सुरख्या किंवा राम असें ह्मणतात. दिवसा रामाचा राजा सुरख्या होतो व रात्रीं कृष्णाचा राजा सुरख्या होतो.

सुरख्याचे आसन.---सुरख्याच्या बरोबर जें पान उतरतात त्यास सुरख्याचें आसन ह्मणतात.

दुक्कल.---आपल्या जवळ एकाच डावाचीं (अवताराचीं) एका-पेक्षां जास्त क्रमवार खरीं-हुकमाचीं पानें असल्यास त्यांस दुक्कलीचीं पानें असें ह्मणतात. ह्या पानांपैकीं चालत्या डावांत शेवटचें पान वगळून दुक्कल भरून घेतात.

देणी.---खेळणाराकडे एखाद्या डावाचा (अवताराचा) वजीर असून राजा नसल्यास त्यास त्या राजाची देणी आहे असें ह्मणतात.

घेणी-येणी.---खेळणाऱ्याकडे एखाद्या डावाचा (अवताराचा) राजा असून वजीर नसल्यास त्यास **घेणी-येणी** आहे असें ह्मणतात.

झोडणें.---एखाद्यानें देणी दिल्यावर ती ज्याच्याकडे तिची घेणी असेल त्यानें दिलेल्या पानापेक्षां त्याच रंगाचें एखादें चढतें पान ज्याकरितां देणी दिली असेल त्यासह उतरलें कीं तें पानहि खरें होतें. असें खरें करण्यासहि हलकें पान जरी उतरलें तरी पान झोडलें असें होतें.

ओढणें.---एखाद्यानें पान झोडल्यावर त्याच्या उजव्या हाता-कडच्या खेळणारानें उतरलेल्या हलक्या पानावर त्याच रंगाचें त्याहून भारी पान उतरलें कीं त्याचें तें पान खरें होऊन झोडणाराचें पान खोटें होतें. आणि अधिकार नसतां झोडलें ह्मणून उजव्या हाता-कडचा खेळणारा, आपलें पान खरें करून भरून घेतो, त्यास **ओढणें** असें ह्मणतात. परंतु डावीकडच्या खेळणारानें पहिल्या पांच अवतारांत (डावांत) एक्क्यानें व दुसऱ्या पांचांत दाहिल्यानें झोडलें असतां उजवीकडच्या खेळणारास ओढतां येत नाहीं.

तिगस्त होणें.—तिन्ही खेळणारांचा निदान एक एक हात जेव्हां होतो तेव्हां त्यास **तिगस्त*** झाली असें ह्मणतात.

उपड्या पानानें खेळणें.—आपल्याजवळ देण्यास एखाद्या रंगाचें पान नसल्यास त्याबद्दल दुसऱ्या वाटेल त्या रंगाचें पान "अमुक रंगाकरितां" ह्मणून सांगून उपडें टाकणें.

उतरून सर.—आपणाजवळ एका रंगाचें एक खरें पान असून लगेच त्याच्या खालचें एक पान वगळून बाकीचें अगर बाकीचीं—खालचें-चीं—पान-नें असलीं ह्मणजे मधलें पान घालवण्यासाठीं अर्थात ह्या मधल्या पाना खालचें आपलें पान खरें करण्यासाठीं त्या खऱ्या पानाबरोबर त्याच रंगाचें दुसरें एक पान उतरलें कीं ह्यास **उतरून सर केली** असें ह्मणतात.

नातवानी-तवानी.—जेव्हां एखाद्या खेळणारास डाव चालविण्यास दुसरा मार्ग नसतो व त्याच्याजवळ एका रंगाचीं वरचीं दोन पानें नसून त्या दोहोंखालचेंच एक पान असल्यास तें खरें करून घेण्याकरितां तो त्या वरच्या दोन पानांपैकीं पहिलें पान पाडावें ह्मणून तें ज्याच्या जवळ असेल त्यास प्रथम देणी देतो व पुन्हां त्या खेळणाराच्या हातीं डाव आला कीं लागलीच दुसरें पान पाडण्याकरितां तें ज्याच्या जवळ असेल, त्यास देणी द्यावी लागते. अशा रीतिनें खेळणें ह्यास **नातवानी-तवानी** ह्मणतात.

हरदू.—अ नांवाच्या खेळणाराजवळ दुक्कल उतरण्यापूर्वी एका रंगाचीं राजाशिवाय दुसरीं कोणतींहि दोन पानें असल्यास आणि ब नांवाच्या खेळणाराजवळ त्या दोहोंखालीलच एक पान असून त्यानें ते खरें करण्यासाठीं अस "अमुक हरदू आहे काय?" असें

* कोठें कोठें त्यास डाव निकलणें किंवा तिगस्त पोहणें असें ह्मणतात.

विचारल्यास अ जवळील त्या दोन पानास हरद् असें ह्मणतात. बनें जर अस " अमुक हरद् आहे काय ?" असें विचारलें नाहीं, व तो **नातवानी-तवानी** ह्मणून खेळला, आणि अ जवळ तर दुकलीचीं दोन पानें आहेत तर ती नातवानी होत नाहीं, आणि ह्या नात्यानें अस हरद्हि करितां येत नाहीं. ह्मणून प्रथमत: एका खेळणारानें दुसऱ्यास " अमुक एक हरद् आहे काय ?" असें विचारावें व त्यानें " होय " अगर " नाहीं " असें ह्मणावें. " होय " ह्मटल्यास त्याच्या-कडे हरद् ह्या नात्यानें जावें व " नाहीं " ह्मटल्यास दुसरा मार्ग शोधावा, मग **हरद्** होत नाहीं.

उतारी करणें.—आपल्याजवळील सर्व खरीं पानें उतरून जाणें.

सोडपत्ती.—कोणत्याहि एका रंगाचें एक पान, व त्या खालील पान टाकून त्या खालचेंच दुसरें पान, मिळून दोन पानें जवळ असल्यास ती **सोडपत्ती** होते.

सोक्त.—एका जवळ एका बाजूचीं कांहीं पानें असून दुसऱ्या दोघांजवळ त्या बाजूचें एकहि पान नसल्यास त्या त्याच्या पानांस **सोक्त** पानें ह्मणतात.

हुकूम.—खरीं पानें.

चोर.—खोटीं पानें.

आखेरी मारणें.—शेवटच्या खेपेस जें पान उतरलें जातें, त्यावर त्याच बाजूचें (अवताराचें) त्याहून भारी पान उतरणें. जेव्हां एकाजवळ एक हलकें पान असून दुसऱ्या दोघांजवळ एका-पेक्षां एक अशीं वरचढ पानें आहेत आणि जें हलकें पान उतरलें असेल त्याच्यावर हीं दोन्हीं पानें उतरलीं कीं **दुरुस्त** अखेरी

मारली असें ह्मणतात. आणि उतरणाराच्या हलक्या पानावर दुसऱ्या एकानें त्याच रंगाचें चढतें पान टाकिलें कीं नुसती त्यानेंच अखेरी मारिली असें होतें.

रंगेरी.—शेवटच्या खेपेस जें पान उतरलें जातें त्यावर बाकीच्या खेळणारांकडून त्याच रंगाचीं पानें उतरलीं गेलीं तर रंगेरी झाली असें ह्मणतात.

काडी.—खेळणारांपैकीं एकाचा एकहि हात न झाल्यास त्याच्यावर **काडी** झाली असें ह्मणतात.

शाहाण्णवी.—एकाच खेळणाराचे सर्व हात, ह्मणजे ४८ हुकुम अगर खरीं पानें झाल्यास, दुसऱ्या दोघांवर **शहाण्णवी** झाली असें ह्मणतात.

दशावतारी गंजीफाचे नियम.

प्रथम जमिनीवर पानांचा गंज ठेवावा. नंतर प्रत्येक खेळणारानें थोडीं थोडीं पानें काढून तीं उलटून दाखवावीं. वर दिसणारें ज्याचें पान सर्वांत भारी निघेल त्यानें पानें वाटलीं पाहिजेत.

२. वाटणारानें प्रत्येकाचा पहिला दस्त उघडा टाकला पाहिजे.

३. उघड्या टाकलेल्या दस्तांत जर सुरख्या अगर राम निघाला तर तो उचलून काटलेल्या पानांवर ठेविला पाहिजे व ज्याच्या दस्तात तो निघाला असेल* त्यास त्याबद्दल दुसरें पान दिलें पाहिजे.

४. पानें वांटल्या नंतर जर एखाद्याकडे एकही राजा आला नाहीं व तो खेळण्यास कबुल नसेल तर पानें पुन्हां वांटलीं पाहिजेत.

* कित्येक ठिकाणीं वाटलेल्या पहिल्या दस्तांत सुरख्या निघाला तर पुन्हां वाटण्याचा चाल आहे.

५. दुसऱ्या डावांपासून पुढील डावांत ज्यास पानें लागलीं असतील त्याचा पहिला दस्त उघडा टाकता येत नाहीं. कोठें कोठें दस्ताचें पहिलें पान मात्र उघडें टाकण्याची चाल आहे.

६. खेळ दिवसा चालत असल्यास रामराजा सुरख्या असतो व रात्रीं खेळत असल्यास कृष्णराजा सुरख्या असतो.

७. ज्याच्याकडे सुरख्या असेल त्यानें खेळास सुरवात केली पाहिजे.

८. सुरख्याबरोबर उतरलेलें सुरख्याचें आसन खरें होतें.

९. आपणास एक अथवा अधिक पानांची गरज असून सुरख्या खालीं पडलेल्या पानांत (सुरख्या बरोबर उतरलेल्या पानांत) जर तीं मिळण्यासारखीं असलीं तर तीं उचलून घेतां येतात. अशा रीतीनें उचलून घेतलेल्या पानांबद्दल आपणास दुसरीं पानें सुरख्या खालीं टांकलीं पाहिजेत.

(अ) रंग मोक्ळ करण्यासाठीं मात्र सुरख्या खालील पानें घेतां येत नाहींत.

(ब) आपणाकडे एका रंगाचा (डावाचा) वजीर असून देणी देण्यास पान नसलें व सुरख्या खालीं जीं पानें पडलीं असतील त्यांत त्या डावाचें (रंगाचें) पान नसलें तर ज्याच्याजवळ त्या रंगाचा राजा असेल त्यास त्या (डावाचें) रंगाचें एक पान सुरख्या खालीं टांकण्यास सांगितलें कीं त्यानें टांकलें पाहिजे.

१०. सुरख्या खेळल्यानंतर जो सुरख्या खेळला असेल त्यानें प्रथमतः आपल्या सर्व दुकलीं खेळाव्या.

११. हातीं डाव येतांच जर एखादा आपल्या जवळील दुकली खेळला नाहीं तर त्या दुकलींतील शेवटल्या पानांशिवाय बाकींचीं सर्व पानें जळतात.

१२. दुकली खेळल्यानंतर देणी दिली पाहिजे.

(अ) खेळणारास त्याच्याकडे असलेल्या राजकीय (राजाच्या) देण्या दिल्याशिवाय दुसऱ्या देण्या देतां येत नाहींत.

१३. आपल्याजवळ एका रंगाचा वजीर असून देणी देण्यास त्या रंगाचें दुसरें पान नसल्यास वजीरानेंच देणी दिली पाहिजे.

१४. एकानें देणी दिल्यावर ती ज्याच्याकडे येणी असेल त्यानें घेतलीच पाहिजे, म्हणजे जें पान खालीं पाडण्यासाठीं दिलें असेल तें पान उतरलेंच पाहिजे.

१५. एकानें पान सोडल्यावर जर तें दुसऱ्याकडून ओढलें गेलें तर झोडणारास त्या खेपेस दुकली मात्र खेळतां येतात, देणी देतां येत नाहीं.

१६. वर सांगितल्याप्रमाणें स्थिति झाली असतां झोडणारा दुकली खेळल्यावर खेळण्याचा हक्क ओढणाराकडे जातो.

१७. उतारी केल्यानंतर उतारी करणारानें दिलेलें पान सोडतां येत नाहीं.

१८. आपल्या हातीं डाव आला असून आपल्या हातीं राजकीय देणी नसल्यास उतारी करतां येते. अशा वेळीं उतारी करणें अगर न करणें हें प्रत्येक खेळणाराच्या मर्जीवर असतें. मात्र दुसऱ्या रीतीनें खेळण्यास मार्ग नसल्यास उतारीच केली पाहिजे.

१९. खेळणारानें एकदां उतारी केल्यानंतर प्रसंगवशात् पुनः त्याच्या हातीं डाव गेला असतां, दुसऱ्या रीतीनें खेळण्यास मार्ग असला तरी त्यानें आपलीं सर्व खरीं पानें उतरलींच पाहिजेत.

२०. एकानें उतारी केल्यानंतर त्याच्याकडे पान मागण्याचा हक्क त्याच्या डाव्या हाताकडच्या खेळणाराकडे जातो.

२१. डावांत तिगस्त झाल्याशिवाय उतरून सर, नातवानी-तवानी, हरदू अथवा उपड्या पानानें खेळतां येत नाहीं.

(अ) राजाच्या देणींस उतरून सर नातवानी-तवानी अथवा हरदू करतां येत नाहीं.

२२. वजीराची (राजास) देणी उपड्या पानानें देतां येत नाहीं.

२३. एखाद्यानें उतरून सर म्हणून दोन पानें उतरल्यावर ज्या पानांकरितां ती उतरून सर केली असेल तें पान ज्याच्याजवळ असेल त्यानें तें उतरलेंच पाहिजे.

२४. नातवानीची देणी दिल्यावर दुसरी देणी दिल्याशिवाय नातवानी करणारास दुसरा खेळ अगर उतारी करतां येत नाहीं.

२५. खेळणारांपैकीं एकानें दुसऱ्यांस "अमुक हरदू आहे काय?" असें विचारल्यास ज्याच्याकडे तो हरदू असेल त्यानें "होय" म्हणून सांगितलेंच पाहिजे.

२६. डाव हातीं येतांच सोक्त पानें खेळलींच पाहिजेत, नाहीं तर तीं जळतात.

२७. सोक्त म्हणून एखादें पान उतरून त्यावर त्याच रंगाचें त्याहून हलकें पान जरी दुसऱ्या खेळणाराजवळ असलें, तरी तें खरें होतें व सोक्त म्हणून उतरलेलें पान खोटें होतें, म्हणजे सोक्त खेळणाराचें पान हलकें असल्यास मारून घेतां येतें.

२८. एखाद्यानें दुसऱ्याची अखेरी मारल्यास, ज्याची अखेरी त्यानें मारली असेल, त्याचीं पानें अखेरी मारणारास लागलीं असल्यास तीं बुडतात, म्हणजे पुढील डावांत तीं द्यावीं लागत नाहींत.

२९. शेवटीं रंगेरी अगर दुगस्त अखेरी मारल्यास सर्वांचीं पानें बुडतात.

३०. एखाद्याकडे ३८ पानें खरीं असून सुरख्या नसल्यास, ज्याच्याकडे सुरख्या असेल, त्यास त्यानें एखाद्या रंगाचा राजा देऊन त्याचा सुरख्या मागितला तर तो त्यास दिलाच पाहिजे.

३१. एखाद्यास दोघांचीं पानें लागलीं असल्यास प्रथम डाव्या हाताकडच्यास पानें दिलीं पाहिजेत.

३२. ज्यास पानें लागलीं असतील, त्यानें आपलीं सर्व पानें गल्लत करून त्यांचा गंज हातावर घ्यावा, व ज्यास पानें द्यावयाचीं असतील त्यानें त्यांतून वाटेल तशीं पानें मागून घ्यावीं. अगर त्यानें दस्त ठेविले असतील, तर ते दस्त मोजून आपलीं पानें घ्यावीं. हीं पानें घेतांना कलम ३१ ह्यांत सांगितलेला क्रम ठेवावा.

३३. एखाद्यास दोघांचीं पानें लागलीं असल्यास एकास पानें दिल्यावर, त्यांच्या मोबदला पानें घेण्यापूर्वींच दुसऱ्यास पानें दिलीं पाहिजेत.

३४. दिलेल्या पानांत सुरख्या गेल्यास तो ज्याचा त्यास परत दिला पाहिजे.

खेळण्याची रीत.—प्रथम पुढें सांगितल्याप्रमाणें पानें वांटावीं. पानें वांटणारानें जमिनीवर पानांचा गंज ठेवून हातानें पानांची गल्लत करावी. नंतर तीं पुन्हां एकत्र करून त्यांचा गंज करून ठेवावा. मग वांटणाराच्या डावीकडच्यानें गंजांतून कांहीं पानें काटून बाजूला ठेवावीं. गंज काटल्यानंतर वांटणारानें प्रथम काटलेल्या पानांखालील पानें वांटावीं व तीं वांटून झाल्यावर काटलेलीं पानें वांटावीं.

पानें वांटावयाचीं तीं, प्रथम आपल्या उजव्या हाताकडच्यास चार, मग आपल्या डाव्या हाताकडच्यास चार, व शेवटीं आपणांस चार या क्रमानें वांटावीं.

पानें वांटून झाल्यावर, ज्याच्याकडे सुरख्या असेल त्यानें खेळास आरंभ करावा, म्हणजे त्यानें सुरख्या व सुरख्याचें आसन (कोणत्याहि रंगाचें वाटेल तें एक पान) उतरावें.

एकानें पान उतरल्यावर त्याच्या उजव्या हाताकडे जो खेळणारा असेल, त्यानें पान उतरावें, व त्यानें पान उतरल्यावर तिसऱ्या खेळणारानें पान उतरावें.

प्रत्येक खेपेस पहिल्या खेळणाराकडून जितकीं पानें उतरलीं जातील, तितकींच पानें बाकीच्यांनींहि उतरलीं पाहिजेत; तसेंच पहिल्या खेळणारानें एकच पान उतरलें असून दुसऱ्या अथवा तिसऱ्या खेळणारानें विशेष हेतू साधण्यासाठीं त्याच्यावर दोन पानें उतरल्यास बाकीच्यांनींहि दोन दोन पानें उतरलीं पाहिजेत.

ह्या खेळांत रंगास रंग दिलाच पाहिजे असा नियम नाहीं, तर कोणत्याहि रंगाच्या पानावर कोणत्याहि रंगाचें पान उतरलें तरी चालतें.

खेळतां खेळतां आलेले जसजसे हात होतील तसतसे ते आपल्या जवळ एकत्र करून ठेवावे. झालेल्या हातांतील पानांचा खेळांत कांहींच उपयोग होत नाहीं हें उघडच आहे.

सुरख्या खेळल्यानंतर सुरख्या खेळणारानें आपल्या दुकली खेळाव्या व मग देणी द्यावी. नंतर ज्याच्याकडे दिलेली देणी, येणी होईल, त्यानें खेळावें. त्यानेंहि प्रथम आपल्या दुकली खेळाव्या

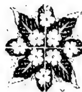
व मग देणी द्यावी. याप्रमाणें एकमेकांच्या देण्या देऊन खेळ पुढें चालवावा. राजकीय देण्या संपल्यावर खालच्या देण्या द्याव्या.

खेळतां खेळतां साधेल त्याप्रमाणें झोडणें, ओढणें, उतरून सर, नातवानी-तवानी, हरदू, सोक वगैरे प्रकारांनीं खेळावें व खेळण्याचे इतर मार्ग बंद झाले कीं उतारी करावी. उतरून सर, नातवानी-तवानी, हरदू व सोक खेळतांना खेळणारानें अमुक प्रकारचें खेळतों ह्मणून सांगावें. होतां होईल तों प्रत्येक खेळणारानें अखेरी मारण्याचा यत्न करीत असावें.

एक डाव संपल्यानंतर प्रत्येकानें आपआपलीं कितीं कितीं पानें आलीं आहेत तीं व कोणकोणास कोणकोणाचीं कितीं कितीं पानें लागलीं आहेत तीं पाहावीं. नंतर पुन: पानें वांटून दुसऱ्या डावास आरंभ करावा.

दुसरा डाव खेळण्यास सुरवात करण्यापूर्वीं, पहिल्या डावांत ज्यास ज्याचीं पानें लागलीं असतील, त्यानें त्याचीं पानें प्रथम द्यावीं. नंतर खेळास आरंभ करावा.

वर सांगितल्याप्रमाणें वाटतील तितके डाव खेळावे.



चंगकाचन.

खेळणारांची संख्या.—चार.

साहित्य.—चंगकांचन गंजिफा.

चंगकांचनांत आठ रंग असतात. ह्या आठ रंगास " **चंग**," " कांचन," " बराद," " खुमास," " ताज," " समशेर," " गुलाम " आणि " रुपेर " अशीं नांवें आहेत. प्रत्येक रंगांत बारा बारा पानें असतात. ह्या बारा पानांत दोन चित्रें असतात. त्यांपैकीं एकास राजा व एकास वजीर ह्मणतात. चंगांत मात्र राजा ऐवजीं राणी व वजीरा ऐवजीं वजीरीण असते. बाकीचीं पानें दशावतारांतील पानांप्रमाणेंच असून त्यांस नांवेंहि तींच आहेत.

प्रत्येक रंगाच्या वजीराच्या पानावर दोन दोन वजीर काढलेले असतात व राजाच्या पानावर राजा व त्याच्या दोन बाजूंस दोन दासी काढलेल्या असतात व गुलामांत राजाच्या पानावर एकेका हत्तीवर दोन दोन गुलाम याप्रमाणें दोन हत्ती काढलेले असतात.

कांचन व **बराद** यांचीं पानें हिरवीं, **खुमास** व **ताज** ह्यांचीं पानें पिंवळीं, **समशेर** व **गुलाम** ह्यांचीं पानें तांबडीं, **चंगाचीं** पानें गेरू रंगाचीं व **रुपेरीचीं** पानें काळीं असतात.

---

* ह्या खेळाच्या उत्पत्तीविषयीं माहिती मागील वाटोळ्या गंजिफांच्या इतिहासांत दिली आहे.

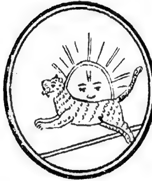
निरनिराळ्या रंगांच्या चिन्हाचीं चित्रें* खालीं दिलीं आहेत त्यावरून त्यांचीं पानें ओळखतां येतील :—



चंग राणी. (गंजू रंग.)



चंग वजीरीण. (गंजू रंग.)



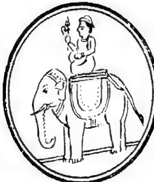
कांचन राजा. (हिरवा रंग.)



बराद वजीर. (हिरवा रंग.)



खुमास राजा. (पिंवळा रंग.)



गुलाम राजा. (तांबडा रंग.)



गुलाम वजीर. (तांबडा रंग.)

* **कांचनचा** वजीर **गुलामाचे** वजीराप्रमाणें असतो ह्मणून येथें त्याचें चित्र दिलें नाहीं ; व तसेंच **बराद्चा** राजा **खुमास**प्रमाणेंच असतो, ह्मणून त्याचेंहि चित्र दाखविलें नाहीं. ताज, **समशेर** व रुपेर ह्यांचीं राजा, वजीरांचीं चित्रें **खुमास**च्याप्रमाणेंच असतात ह्मणून तींही दिलीं नाहींत. **ताजचें** चिन्ह फुलाचें असतें. **समशेरचें** दशावतारांतील कलंकीप्रमाणें व **रुपेरचें** कृष्णाप्रमाणें असतें. जीं चिन्हें ओळखण्यास कठीण असतात तेवढींच येथें दिलीं आहेत. गुलामाचा वजीर बैलावर बसलेला आहे ह्मणून तो निराळा दाखविला आहे.

दशावतारांत ज्याप्रमाणें पहिल्या पांच रंगात, त्याप्रमाणें चंग काचनांत पहिल्या चार रंगांत, व दशावतारांतील शेवटल्या पांच रंगाप्रमाणें चंगकांचनांतील शेवटच्या चार रंगांत, पानांचें महत्व कमी अधिक मानलें जातें.

खेळण्याची रीत.—आरंभीं खेळणारांपैकीं कोणीतरी एकानें कोणतातरी एक रंग मागावा. जो रंग मागितला असेल त्या रंगाचीं " केतीं " होतात. रंग मागितल्यानंतर एकानें पानें वाटावीं.

केतीं.—केतीं एकंदर चार आहेत. **चंग, कांचन, बराद** व **खुमास.** ह्या चार रंगांत दहिल्या, नहिल्या, अव्या, सत्या, ह्या प्रत्येक पानाचें अर्धें अर्धें केतें, आणि छक्या व पंज्या ह्या प्रत्येक पानाचें एकेक केतें धरितात. **ताज, समशेर, गुलाम** व **रुपेरी** ह्या रंगांत एक्का, दुव्या, तिव्या व चव्या ह्या प्रत्येकाचें अर्धें अर्धें केतें, व पंज्या आणि छक्या ह्या प्रत्येकाचें एकेक केतें धरितात.

एका केत्याचे चार हात व अर्ध्या केत्याचे दोन हात धरितात. पानें वाटून होतांच ज्यास जीं केतीं आलीं असताल, तीं त्यानें दाखविलीं पाहिजेत. ज्यास जितकीं केतीं आलीं असतील त्यास वरील हिशेबाप्रमाणें त्यांचे जे हात होतील ते मिळतात, ह्मणजे डाव पुरा झाल्यावर, त्यांचे जितके हात झाले असतील त्यांत त्यास त्यांच्या केत्यांचे हात मिळवितां येतात. केतीं दाखवून झाल्यावर पुढें त्यांचा खेळांत कांहींच संबंध नसतो, ह्मणजे इतर पानांप्रमाणेंच त्यांचीं गणना होते.

केतीं दाखवून झाल्यानंतर पुढें हा खेळ थेट दशावताराप्रमाणेंच खेळावयाचा. मात्र देण्या देतांना, उतारी करतांना वगैरे दशावताराचे नियम यांत पाळावे लागत नाहींत ; यांत दिवसा **कांचनचा** राजा व रात्रीं **रुपेरचा** राजा सुरख्या होतो.

ह्या खेळांत केरयांचे सोळा व पानांचे चोवीस मिळून एकंदर चाळीस हात असतात, ह्मणजे प्रत्येक खेळणारामागें दहा दहा हात पडले. प्रत्येक डावांत प्रत्येक खेळणाराचे तितके हात झाले पाहिजेत; न झाल्यास ज्याचे हात जास्त झाले असतील त्याचे हात त्यास लागतात.

हा खेळ नेहमीं पैसे लावून खेळतात. खेळास सुरवात करते-वेळीं, प्रत्येक हातास किती " रुपये " अथवा " आणे " द्यावयाचे तें ठरवितात; व एकेक डाव पुरा झाल्यावर, ज्यावर ज्यास्त हात लागले असतील त्यास ते द्यावे लागतात. हा खेळ पैशांनीं खेळत असल्या-मुळें ह्यांत लागलेलीं पानें मागून घेण्याची वहिवाट नाहीं.

ह्या खेळाचा " हुकूम " ह्मणून एक प्रकार आहे. तो पुढें सांगि-तल्याप्रमाणें खेळतात.

हुकूम.

प्रत्येक रंगांत तीन तीन हुकूम मानले आहेत. पहिल्या चार रंगांत राजा; वजीर व एक्या हे हुकूम व शेवटच्या चार रंगांत राजा, वजीर, व दहिल्या हे हुकूम असतात.

ह्या प्रकारांत पानें प्रथम वांटतात; नंतर प्रत्येकजण आपापले जे हुकूम असतील ते दाखवितो. ज्याच्याकडे जितके हुकूम असतील तितके हात त्यास मिळतात.

ह्या प्रकारांत हुकमाचे हात चोवीस व पानाचे हात चोवीस मिळून एकंदर अठ्ठेचाळीस हात असतात, म्हणजे प्रत्येक खेळ-णारामागें बारा बारा हात पडले. अर्थात् प्रत्येक डावांत प्रत्येक खेळणाराचे बारा बारा हात झाले पाहिजेत.

ह्यांत केरयांबद्दल हुकूम धरले आहेत. बाकी ह्यांत व केरयांच्या खेळांत कोणताहि फरक नाहीं.

सोंगट्या.

उपोद्घात.

हा खेळ फार प्राचीन आहे. पौराणिक कथांतून सारीपट नांवाच्या खेळाचा उल्लेख केलेला आढळतो. सारीपट हें सोंगट्याच्याच खेळाचें अपभ्रष्ट संस्कृत नांव होय. **सारि** म्हणजे चालवावयाचें तें, अर्थात सोंगटी. व **पट** म्हणजे ज्याच्यावर चालवावयाचें तें. सोंगट्या हा शद्ब सारिकाष्ट ह्या शद्बावरून निघाला असावा व पट हा शद्ब अजूनहि त्याच्या पूर्वीच्याच अर्थी वापरण्यांत येतो. कित्येक ठिकाणीं सोंगट्याच्या खेळास सारिपाट म्हणण्याचा प्रघातहि आहे. सारिपाट हा शारिपट ह्या शद्बावरून अपभ्रंश होऊन आला आहे हें येथें सांगण्याची जरूर आहे असें वाटत नाहीं.

बाण भट्टानें "कादंबरींत" एका नगराचें वर्णन करीत असतां, तेथें रिकामीं घरें काय तीं सोंगट्यांचींच होतीं असें वर्णन केलें आहे. ह्यावरून **बाण भट्टाच्या** वेळीं, म्हणजे इसवी सनाच्या सातव्या शतकांतहि, हा खेळ उपलब्ध होता असें सहजच दिसून येतें.

वरील इतिकथनावरून हा खेळ फार प्राचीन काळापासून चालत आला आहे इतकें जरी सिद्ध होतें, तरी तो कोणी व कधीं निर्माण केला हें कळत नाहीं.

सोंगट्याचे मुख्य खेळ दोन. एक दोन फाशांनीं व दुसरा तीन फाशांनीं. त्याच फाशांनीं द्यूतहि खेळतां येतें. पण द्यूत कोणी उत्पन्न केलें ह्याची कथा सर्वत्र उपलब्ध आहे व ती मनोरंजक असल्यामुळें पुढें दिली आहे, आणि म्हणूनच तिच्यावरून द्यूत-सोंगट्या-पूर्वी बरींच वर्षें प्रचारांत होतें असें दिसतें. ह्या गोष्टीवरून द्यूतक्रीड-

पासूनच सोंगट्यांचा खेळ उत्पन्न झाला असावा, असें अनुमान होतें. शिवाय द्यूत खेळण्याचे जे मुख्य दिवस, त्याच दिवसांत सोंगट्या खेळण्याचाहि विशेष प्रचार आहे. ह्यावरून असें अनुमान काढतां येतें कीं, कित्येकांस द्यूत खेळणें हें अप्रशस्त वाटल्यावरून त्यांनीं हा सोंगट्याचाच खेळ निर्माण केला असावा व द्यूताच्या ठिकाणीं त्याची योजना केली असावी.

द्यूतक्रीडा **शंकरानें** निर्माण केली, असें **स्कंदोक्त सनत्कुमार संहितेंत** वर्णिलें आहे. ही द्यूतक्रीडेच्या वर्णनाची कथा फारच मनोरंजक असल्यामुळें पुढें दिली आहे:—

कोणे एके समयीं कार्तिक शुद्ध प्रतिपदेच्या दिवशीं **शंकरानें** कैलास पर्वतावर द्यूतक्रीडा निर्माण केली व तो आपली अर्धांगी जी **पार्वती** तिला म्हणाला, "हे **गौरि**, कित्येक लोकांच्या कालक्रमणासाठीं, कित्येक लोकांच्या धनवृद्धीसाठीं व कित्येकांच्या धननाशासाठीं, मीं द्यूतक्रीडा निर्माण केली आहे. तिचा चमत्कार पहावयाचा असल्यास, चल, मी तुला तो खेळ शिकवितो व आपण दोघे मिळून तो खेळूं." असें म्हणून **शंकरानें पार्वतीस** द्यूतक्रीडा शिकविली व तो तिच्याबरोबर खेळूं लागला. पहिल्याच डावांत पार्वतीचा जय झाला व पुढेंहि क्रमानें चार वेळ तिचाच जय झाला. ह्या पांचहि डावांत **पार्वतीनें शंकराचें** एकंदर पन्नग, भूषणादि सर्व धन जिंकिलें. मग त्याच्या जवळ काय तें एक जीर्ण वस्त्रच शिल्लक राहिलें. त्यामुळें विरक्त होऊन तो गंगातटाकीं जाऊन बसला. इतक्यांत **कार्तिक स्वामि** फिरत फिरत तेथें आले. त्यांनीं **शंकरास** चिंताग्रस्त बसलेला पाहून, त्यास विचारिलें, कीं "हे तात आपण असे चिंतातुर कां दिसतां?" तेव्हां **शंकरानें** द्यूतांत **पार्वतीनें** आपणांस जिंकल्याचें वर्तमान **कार्तिक स्वामीस** सांगितलें. तें ऐकून **कार्तिक स्वामी** म्हणाले, "**भगवान**,

मला ती द्यूतक्रीडा शिकवा, म्हणजे मी मातेजवळ असलेलें आपलें सर्व द्रव्य जिंकून आपणांस आणून देतों." **कार्तिक स्वामीचें** हें भाषण ऐकून. **शंकरानें** त्यास द्यूतक्रीडा शिकविली. नंतर **कार्तिक स्वामी पार्वती** जवळ जाऊन तिला म्हणाले. "हे माते, तात कोठें गेले?" **पार्वती** म्हणाली "**शिवांनीं** द्यूतक्रीडा निर्माण करून मला आपल्या बरोबर खेळावयास बोलाविलें, पण खेळांत त्यांचा अपजय झाल्यामुळें ते रागानें येथून चालते झाले. ते कोठें गेले, तें मला माहीत नाहीं." **कार्तिक स्वामी** म्हणाले "माते. चल, आपण दोघें तो खेळ खेळूं." नंतर **पार्वती** व **कार्तिक स्वामी** मिळून द्यूत खेळूं लागले, त्यांत **कार्तिक स्वामींनें** नंदी, पन्नग, बंधन, अर्धचंद्र इत्यादि शंकराचें सर्व द्रव्य पार्वतीपासून जिंकून घेतलें. नंतर तो **महादेवा** जवळ गेला व त्याच्या जवळ त्यानें तें सर्व द्रव्य दिलें.

इकडे **पार्वती** खेळांत अपजय झाल्यामुळें अत्यंत उद्विग्न झाली. इतक्यांत ती जेथें होती, तेथें **गणपति** आले. ती उदास बसलेली अशी **गणपतिनें** तीस पाहून विचारिलें "माते, तूं अशी खिन्न कां दिसतेस?" **पार्वती** ह्मणाली "मी **महादेवास** द्यूतांत जिंकल्यामुळें ते घर सोडून चालते झाले व पुढें कांहीं वेळानें **कार्त्तिकस्वामी** येथें येऊन त्यानें माझ्या बरोबर द्यूत खेळून, **शंकराचें** सर्व द्रव्य माझ्या पासून जिंकून घेतलें, व तोहि चालता झाला." ते दोघेहि अजून येत नाहींत, ह्मणून मला काळजी लागली आहे. **गणपति** ह्मणतात "माते, द्यूत कसें खेळतात तें मला शिकीव, ह्मणजे मी पिता व बंधु यांस जिंकून, त्यांचें सर्व द्रव्य हरण करून तुला आणून देतों." पुत्राचें हें भाषण श्रवण करून **पार्वतीनें** त्याला द्यूत शिकविलें. नंतर **गणपति** दोन फांसे घेऊन, घाईघाईनें शोध करीत करीत, **शंकर** व **कार्त्तिकस्वामी** जेथें बसले होते, तेथें गेला. तेथें त्यानें पिता व बंधु यांजबरोबर द्यूत खेळून,

त्यांचे नंदी, मयूरादि सर्व धन जिंकिलें व तें **पार्वती** जवळ आणून दिलें. तेव्हां **पार्वती** प्रसन्न होऊन ह्मणाली "पुत्रा, तूं सर्व चांगलें केलेंस, पण **शंकरा**ला आणलें नाहींस, तर आतां सामादिक उपायांनीं त्याला समजावून घेऊन ये." हें ऐकतांच **गणपति** मूषकारूढ होऊन **शंकरा**कडे जावयास निघाला.

इकडे हा सर्व वृत्तांत **नारदानें विष्णु**स सांगितला. तो ऐकतांच **विष्णु नारदा**सहवर्तमान **शंकरा** जवळ आले, व ह्मणाले "हे **ईश्वरा**, आपण दोन फाशांचा खेळ उत्पन्न केलात, तो आतां सर्वांस माहीत झाला आहे. करितां आपण आतां तीन फाशांचा खेळ उत्पन्न करा. दोन फांसे आपणां जवळ आहेतच. तिसरा फांसा पाहिजे तो मी होतों." हें ऐकतांच **शंकर** प्रसन्न होऊन, त्यांनीं तीन फाशांचा खेळ उत्पन्न केला, इतक्यांत **गणपति**हि तेथें येऊन दाखल झाला. मग ही सर्व मंडळी कैलासावर **पार्वती** जवळ आली. नंतर **शंकरानें पार्वती**स तीन फाशांचा खेळ शिकविला व तीं दोघेंहि तो खेळ खेळूं लागलीं. त्या खेपेस तिसरा फांसा **विष्णु** झालेला असल्यामुळें, त्यानें **शिवा**स जें जें दान पाहिजे होतें, तें तें दिलें; अर्थात् **शंकरानें पार्वती** पासून आपलें सर्व द्रव्य परत जिंकून घेतलें.

द्यूत खेळण्याचे मुख्य दिवस कार्तिक शुद्ध प्रतिपदा व आश्विन शुद्ध पौर्णिमा हे होत. ह्या दिवशीं **लक्ष्मी**च्या सन्मानार्थ द्यूत अवश्य खेळलेंच पाहिजे, अशी आपल्या धर्मांतली समजूत आहे. ह्या दोन दिवसांपैकीं आश्विन शुद्ध पौर्णिमेस द्यूत फारच खेळलें जात असावें, असें दिसतें. कारण ह्या पौर्णिमेस "द्यूत पौर्णिमा" असें नांव पडलें आहे. वरील दोन दिवशीं हल्लीं पुष्कळ लोक द्यूताऐवजीं सोंगट्याच खेळतात.

सोंगट्या.

साहित्य.—१६ सोंगट्या, चौपट, व तीन फांसे.

सोंगट्या.—लांकडांच्या केलेल्या असतात. एकंदर सोळा सोंगट्या असतात. त्यांपैकीं चार तांबड्या, चार काळ्या, चार पिंवळ्या व चार हिरव्या असतात. दुरंगीत तांबड्या व काळ्या सोंगट्यांस **पक्या** व पिंवळ्या व हिरव्या सोंगट्यांस **कच्या** सोंगट्या असें ह्मणतात. सोंगट्यांच्या इतर खेळांत पक्या सोंगट्या व कच्या सोंगट्या हा भेद नाहीं. तर सर्व सोंगट्या सारख्याच समजल्या जातात.

पट अगर चौपट.—हा रंगीत खारव्याचा, अगर अलवणाचा, अगर माटणीचा, अगर दुसऱ्या कोणत्याही रंगीत कापडाचा करितात. सरासरी दोन फूट लांब व अर्धा फूट रुंद असे कापडाचे चार तुकडे घेऊन त्यांच्यावर रेशीम, कलाबतू अगर निदान पांढरा दोरा पुढील आकृतींत दाखविल्याप्रमाणें भरितात. नंतर अर्धा फूट लांब व तितकाच रुंद असा एक कापडाचा तुकडा घेऊन त्याच्या चार बाजूंवर सांगितलेले चारी तुकडे शिवतात, ह्मणजे पट तयार होतो. ज्या चार तुकड्यांचा चौपट बनविलेला असतो त्यांतील प्रत्येक तुकड्यास पट ह्मणतात. पटावर समभुज चौकोनाकृति जे भाग असतात त्यांस घरें ह्मणतात. ज्या घरांत दोन सरळ रेषा एकमेकांस काटकोनांत छेदतात त्यास कट ह्मणतात व प्रत्येक पटांतील घराच्या तीन रांगांपैकीं मधल्या रांगेंतील शेवटच्या घरास **पोट घर** ह्मणतात.

फांशे.—फांशांत दोन भेद आहेत. दोन फांशांनीं खेळावयाचे फांशे व तीन फांशांनीं खेळावयाचे फांशे.

दोन फांशांनीं खेळावयाचे फांशे सरासरी अर्धा इंच लांब, पाव इंच रुंद व पाव इंच जाड असे असतात. प्रत्येक फांशाच्या एका बाजूवर एक टींब, दुसऱ्या बाजूवर तीन टींबें, तिसऱ्या बाजूवर सहा टींबें व चौथ्या बाजूवर चार टींबें असतात.

तीन फाशांनीं खेळावयाचे फाशे खेळणारांच्या मर्जीवर केलेले असतात. नेहमीं प्रचारांत दिसणारे फाशे ह्मटले ह्मणजे पांचपासून सहा इंच लांब, एक इंच रुंद व एकपासून सव्वा इंचपर्यंत जाड केलेले असतात. प्रत्येक फांशाच्या एका बाजूवर एक टिंब, दुसऱ्या बाजूवर दोन टिंबें, तिसऱ्या बाजूवर पांच टिंबें व चौथ्या बाजूवर सहा टिंबें दिलेलीं असतात. दोन्ही प्रकारच्या फांशांत त्याच्या समभुज चौकोनाकृति दोन दोन भागांवर मुळींच टिंबें नसतात.

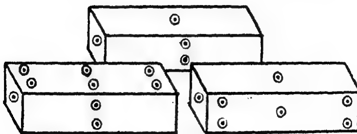
सोंगट्यांचे खेळ अनेक आहेत. पैकीं कांहीं खेळ केवळ पुरुषांचे आहेत व कांहीं केवळ स्त्रियांचेच आहेत; बाकीचे कांहीं खेळ असे आहेत कीं ते सर्वांस खेळतां येतात. ह्या भागांत फक्त पुरुषांचेच खेळ दिले आहेत. स्त्रियांचे व मुलांचे खेळ दुसऱ्या भागांत. ह्मणजे मुलींच्या खेळांत, दिले आहेत.

दुरंगी.

खेळणारांची संख्या.—दोन, अथवा त्याहून जास्त पण सम असावी.

दोहोंपेक्षां जास्त खेळणार असल्यास, खेळणारांनीं निम्मे निम्मे भिडू वांटून घेऊन आपले दोन समान पक्ष करावे.

साहित्य.—सोळा सोंगट्या, चौपट, व तीन फांसे.

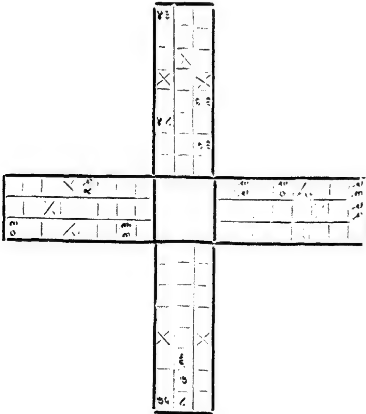


ह्या खेळांत सोंगट्यांत दोन भेद आहेत **कच्च्या** व **पक्क्या.** हिरव्या व पिंवळ्या सोंगट्यांस **कच्च्या** सोंगट्या म्हणतात आणि

तांबड्या व काळ्या सोंगट्यास **पक्क्या** सोंगट्या म्हणतात. प्रत्येक पक्षानें एकेका रंगाच्या चार चार पक्क्या व चार चार कच्च्या सोंगट्यां घेतल्या पाहिजेत.

खेळणारांची बसण्याची जागा.—प्रथम चौपट जमिनी-वर ठेवावा व त्याच्या एका बाजूस एका पक्षानें व दुसऱ्या बाजूस दुसऱ्या पक्षानें बसावें. पुढें दिलेल्या आकृतींत जेथें **अ** काढिला आहे, तेथें **अ** पक्ष बसला आहे, व जेथें **ब** काढला आहे तेथें **ब** पक्ष बसला आहे, असें समजावें. बसल्यावर प्रत्येक पक्षासमोर जो जो पट येतो, तो तो त्याचा त्याचा पट होतो. खालील आकृतींत **अ** जवळील पट **अ** पक्षाचा व **ब** जवळील पट **ब** पक्षाचा हें उघडच आहे.

अ पक्ष.



ब पक्ष.

आरंभीं पटावर सोंगट्या ठेवण्याचीं स्थानें.—

प्रत्येक पक्षानें आपल्या कच्च्या सोंगट्या आपल्या पटाच्या मधल्या रांगें-तील सहाव्या घरांत दोन व सातव्या घरांत दोन याप्रमाणें ठेवाव्या

व पक्ष्या सांगव्या, आपल्या उजव्या हाताकडील पटाच्या पहिल्या रांगेतील सातव्या घरांत दोन व आठव्या घरांत दोन याप्रमाणें ठेवाव्या.

दान.—खेळणारांनीं जमिनीवर फांशे टाकले, कीं त्यांच्यावरील टिंबें जीं वर दिसतील त्यांच्या बेरजेस "दान" ह्मणतात. जसें फांशे एकुल्यावर एका फांशाचीं सहा टिंबें असलेली बाजू, दुसऱ्याचीं दोन टिंबें असलेली बाजू व तिसऱ्याचें एक टिंब असलेली बाजू, वर आली, कीं ६ + २ + १ मिळून नऊ (छ, तीन, नऊ) दान पडलें असें होतें.

तीन फांशांचीं एकंदर वीस दानें आहेत व त्यांतील प्रत्येकास निरनिराळें नांव आहे. हीं दानें व त्यांचीं नांवें खालीं लिहिल्याप्रमाणें आहेत :—

दान.	नांव.
१+१+१	= तीन काणं किंवा तीन पैसे.
२+१+१	= चार पैसे किंवा चार काणं.
२+२+१	= पंजडी किंवा पांच पैसे.
२+२+२	= छकडी.
५+१+१	= पांच, दोन, सात.
५+२+१	= पांच, तीन, आठ.
६+१+१	= छ, दोन, आठ.
५+२+२	= पांच, चार, नऊ.
६+२+१	= छ, तीन, नऊ.
६+२+२	= छ, चार, दहा.
५+५+१	= दस, प्यादा, अकरा.
५+५+२	= दस, दोन, बारा.
६+५+१	= कच्चे बारा.
६+५+२	= वांकडे तेरा.
६+६+१	= पो–पव–बारा, तेरा.
६+६+२	= चौदा.
५+५+५	= पंधरा.
५+५+६	= सोळा.
६+६+५	= सतरा.
६+६+६	= अठरा.

वरील दानांपैकीं ज्यांत दोन दोन समान संख्या आहेत, त्यांस "जुगाचे" अगर "गाडीचें दान" असें ह्मणतात. जुगाच्या

दानांत " कच्चें दान " व " पक्कें दान " असे दोन भेद आहेत. उदाहरणार्थ, "चार पसे," " तीन काणे," " अठरा," " दस, दोन, बारा " वगैरे दानांत कच्चें व पक्कें हा भेद आहे, कारण त्यांत [illegible] दोन समान समान संख्या आहेत. पण " छ, तीन, नऊ," " पांच, तीन, आठ " वगैरें दानांत हा भेद नाहीं कारण ह्या दानां[illegible] तिन्ही संख्या निरनिराळ्या आहेत.

" कच्चे " दान ह्मणजे दोन फांशावर जी समान संख्या असेल तेवढें द्वय व तिसऱ्या फांशावरील संख्या. पक्कें दान ह्मणजे दोन फांशांवर जी समान संख्या असेल तिच्या दुप्पट द्वय व तिसऱ्या फांशावरील संख्या. जसें " चार पैसे " यांचें कच्चें दान ह्मणजे एक द्वय व २ दोन व पक्कें दान ह्मणजे दोन द्वयें व [illegible]. तसेंच " अठरा " ह्यांचें कच्चें दान ह्मणजे ६ द्वयें व ६ व पक्कें दान ह्मणजे बारा द्वयें व ६ ह्या उदाहरणांवरून इतर [illegible] कच्चीं दानेंहि ध्यानांत येतील.

सोंगट्यांची चाल.—सोंगट्या नेहमी उजव्या हाताकडे पुढें पुढें चालतात. वरील आकृतींत दाखविलेल्या पटांत अंक घालून व पक्षाच्या सोंगट्या कशा चालावयाच्या तें दाखविलें आहे. सोंगट्या फिरत फिरत ७५ घरांत आल्यानंतर पुढें अनुक्रमें ८, ७/६ याप्रमाणें चालतात.

पडलेल्या दानांतील कोणत्याहि दोन फांशांवरील संख्येच्या बेरजेनें एक सोंगटी, व तिसऱ्या फांशांवरील संख्येनें दुसरी सोंगटी अथवा सर्वच दानानें एक सोंगटी, याप्रमाणें मुख्या सोंगट्या चालतात. गाडीच्या दानानें जुग चालतें. गाडीचें दान कच्चें दिल्यास त्यांत जितकीं द्वयें असतील तितकीं घरें जुग चालतें, व त्याच जुगांतील एक सोंगटी बाकी राहिलेल्या संख्येनें पुढें जाते. उदाहरणार्थ, २५ ह्या घरांत जुग आहे व ५+५+२ (दस, दोन, बारा) ह्या दानानें तें चालावयाचें आहे, तर वरील दान कच्चें दिल्यास, जुग

३० ह्या घरांत जाईल व त्यांपैकीं एक सोंगटी पुढे दोन घरें ह्मणजे ३२ ह्या घरांत जाईल. हेंच दान पक्कें दिल्यास, वरील जूग ३५ घरांत जाईल व त्यांपैकीं एक सोंगटी पुढें दोन घरें ह्मणजे ३७ ह्या घरांत जाईल.

एका सोंगटीच्या मागें कांहीं घरें दुसरी सोंगटी असून, पडलेल्या गाडीच्या दानानें त्यांचें जूग असल्यास, त्यांचें जूग होऊन तें पुढें चालतें. उदाहरणार्थ, एक सोंगटी ५४ घरांत आहे व एक सोंगटी ४८ घरांत आहे. ६ + ६ + ६ (अठरा) हें दान द्यावयाचें आहे, तर ह्या दानांतील ६ ह्या संख्येनें ५४ घरांतील सोंगटीचें जूग होईल; व तें कच्चें दान दिल्यास पुढें सहा घरें ह्मणजे ६० ह्या घरांत, व पक्कें दान दिल्यास पुढें बारा घरें ह्मणजे ६६ ह्या घरांत जाईल.

गाडीच्या दानानें जूग चालविलेंच पाहिजे असें नाहीं; तर त्यानें एक सोंगटी अथवा वेगवेगळ्या दोन सोंगट्याहि चालवितां येतात. मात्र एक एकटी सोंगटी चालविली ह्मणजे तीस “ कच्चें ” व “ पक्कें ” दान देतां यावयाचें नाहीं.

पारिभाषिक शब्द.

व्याख्या वगैरे.

दान देणें.—पडलेल्या दानानें सोंगटी चालविणें.

जूग.—एकाच जातीच्या दोन सोंगट्या एका घरांत आल्या, कीं त्यास “ जूग ” असें ह्मणतात.

सोंगटी मरणें.—आपली एक सोंगटी एका घरांत असून, विरुद्ध पक्षाची सोंगटी त्यास पडलेल्या दानांतील कोणत्याहि एका संख्येनें, दोन संख्यांच्या बेरजेनें, अथवा तीन्ही संख्यांच्या बेरजेनें,

त्याच घरांत आल्यास आपली सोंगटी मरते, ह्मणजे तिला पटांतून बाहेर काढावें लागतें. उदाहरणार्थ, अची एक सोंगटी ५४ ह्या घरांत आहे व बची एक सोंगटी ६० ह्या घरांत आहे, एक ६१ घरांत व एक ६६ घरांत आहे असें समजू. आतां अस ६+५+१ (कच्चे बारा) हें दान पडल्यास, त्यानें अच्या ५४ घरांतील सोंगटीनें, बच्या ६०-६१ व ६६ ह्या तीन्ही घरांतील सोंगट्या मरतील.

सोंगटी लागणें.—मेलेली सोंगटी पुनः खेळांत ह्मणजे पटावर आणणें.

लाग्या.—खेळणारांची संख्या दोहोंपेक्षां जास्त असल्यास, प्रत्येक पक्षांतील ज्या भिडूच्या दानानें सोंगटी लागावयाची असें ठरलें असेल, त्यास " लाग्या " असें ह्मणतात.

घर बंद असणें.—आपणांस पडलेल्या दानानें एखादी सोंगटी चालवावयाची असतां त्या दानांतील प्रत्येक संख्येनें ती ज्या ज्या घरांत जावयाची, त्या त्या घरांत आपलीच दुसऱ्या जातीची सोंगटी अगर जूग अथवा चालवावयाच्याच सोंगटीच्या जातीचें जूग असल्यास तें तें घर तिला बंद आहे असें ह्मणतात. उदाहरणार्थ, ब पक्षाची एक पक्की सोंगटी ९ ह्या घरांत आहे; एक कची सोंगटी १० ह्या घरांत आहे व पक्क्या सोंगट्यांचें जूग १५ ह्या घरांत आहे, आणि विरुद्ध पक्षाचें जूग ११ ह्या घरांत आहे, असें समजू. आतां बस ६+२+१ (छ, तीन, नऊ) हें दान पडून त्यानें त्यास ९ ह्या घरांतील सोंगटी चालवावयाची असल्यास, तिला १०, ११ व १५ हीं घरें बंद होतात. कारण १० ह्या घरांत बची कची सोंगटी आहे, ११ ह्या घरांत विरुद्ध पक्षाचें जूग आहे व १५ ह्या घरांत बचेंच जूग आहे.

सोंगटी बाहेर काढणें.—आंत गेलेल्या-निजलेल्या--सोंगटीस, ती ज्या घरांत असेल, त्या घरांतून पुनः पूर्वीप्रमाणें चालविणें, ह्यास सोंगटी बाहेर काढणें असें ह्मणतात. उदाहरणार्थ, ९ ह्या घरांत आंत गेलेली सोंगटी असून, तिला पुनः ६,७,८,९ वगैरे घरांतून पुढें चालविल्यास तिला बाहेर काढलें असें होतें.

चौसष्टी.—खेळ चालला असतां एखाद्या पक्षाच्या एका जातीच्या चारी सोंगट्या मरून त्या पटावरून निघाल्या ह्मणजे त्या जातीची एकहि सोंगटी पटावर राहिली नाहीं, कीं त्या पक्षावर विरुद्ध पक्षाची "चौसष्टी" झाली असें म्हणतात.

अडसष्टी.—खेळ चालला असतां एखाद्या पक्षाच्या आठहि सोंगट्या मरून त्या पटा बाहेर निघाल्या, ह्मणजे त्यांपैकीं एकहि सोंगटी पटावर राहिली नाहीं, कीं त्या पक्षावर विरुद्ध पक्षाची "अडसष्टी" झाली असें समजावें.

कुजी डाव.—खेळ चालला असतां एखाद्या पक्षास पडलेलें दान त्यास पूर्णपणें देण्यास मार्ग न राहिल्यास, त्या पक्षावर विरुद्ध पक्षाची "कुजी" झाली असें ह्मणतात.

सई.—आपल्या चाऱ्ही **पक्क्या** सोंगट्या आपल्या पटांतील पहिल्या ह्मणजे आपल्या डाव्या हाताकडील रांगेंत आल्या, व विरुद्ध पक्षाच्या माऱ्यांतून सुटल्या, कीं आपली "सई" झाली असें समजावें.

सोंगटी उठणें.—सई झाल्यानंतर आपल्या सोंगट्या आपल्या पटाच्या मधल्या रांगेंत येऊन, तेथून त्या रांगेच्या पलिकडच्या मोठ्या घरांत गेल्या, कीं त्या उठल्या असें समजावें.

दुरंगी.—आपली सई झाल्यानंतर आपल्या पक्क्या व कच्च्या अशा सर्व सोंगट्या, विरुद्ध पक्षाची सई होण्यापूर्वी उठल्या, कीं विरुद्ध पक्षावर "दुरंगी" झाली असें समजावें.

दुरंगीचे नियम.

१. खेळणारांची संख्या दोहोंपेक्षां जास्त असल्यास, प्रत्येक पक्षांत लाग्या कोण तें खेळाच्या आरंभीं ठरवावें.

२. प्रत्येक पक्षांत प्रथम लाग्यानें फांशे टाकावे, नंतर बाकीच्यांनीं टाकावे:—

(अ) एका पक्षांतील एकानें दान देऊन झाल्यावर दुसऱ्यानें फांशे टाकावे, पूर्वी टाकूं नयेत.

३. खेळास आरंभ केल्याबरोबर प्रत्येक पक्षानें पहिल्याच दानानें पक्की सोंगटीच चालविली पाहिजे. त्या पुढील दानांनीं वाटेल त्या सोंगट्या चालवाव्या.

४. एका दानानें एकाच जातीची एक अथवा दोनच सोंगट्या चालतात: एक कच्ची व एक पक्की, तसेंच जूग व जूगा खेरीज बाहेरील एक सोंगटी चालत नाहीं.

५. एक पक्की सोंगटी व एक कच्ची सोंगटी मिळून जूग होत नाहीं.

६. एकाच घरांत तीन सोंगट्या आणतां येत नाहींत.

७. पोट घरीं सोंगटी मरत नाहीं.

८. जूग कोठेंच मरत नाहीं.

९. कच्च्या सोंगटीनें पक्की व पक्क्या सोंगटीनें कच्ची सोंगटी मारतां येते.

१०. आपल्या सोंगटीनें प्रतिपक्षाची सोंगटी मरत असल्यास, ती मारणें अगर न मारणें आपल्या मर्जीवर आहे.

११. आपली मेलेली सोंगटी लागली, कीं तिला आपल्या पटाच्या पहिल्या घरापासून चालविली पाहिजे. ब पक्षाची मेलेली सोंगटी लागली, कीं ती १ ह्या घरापासून सुरवात करून पुढें चालवायाची.

१२. मेलेल्या सोंगट्या ज्या क्रमानें मेल्या असतील त्याच क्रमानें लागतात. उदाहरणार्थ, प्रथम कच्ची सोंगटी मेली असून मग पक्की मेली असल्यास, प्रथम कच्ची लागावयाची व मग पक्की लागावयाची.

(क) मेलेली सोंगटी नऊ अथवा त्याहून जास्त दानानें लागते. नवांपेक्षां कमी दानानें लागत नाहीं.

(ख) ज्या पक्षाची सोंगटी मेलेली असेल, त्या पक्षांतील **लाग्यास** नवांपेक्षां कमी दान पडल्यास, त्याच्या भिडूस फांसे टाकण्याची मनाई होते.

(ग) **लाग्यास** नऊ अथवा ज्यास्त दान पडतें, पण त्या दानाचीं घरें जर लागावयाच्या सोंगटीस बंद असलीं, तर ती सोंगटी लागत नाहीं.

(घ) लाग्यास नऊ अथवा ज्यास्त दान पडूनहि सोंगटी न लागल्यास, त्याच्या एका भिडूनें फांसे टाकावे, त्यासहि नऊ अथवा ज्यास्त दान पडून सोंगटी न लागल्यास, दुसऱ्या भिडूनें फांसे टाकावे. याप्रमाणें एकेका भिडूस नऊ अथवा ज्यास्त दान पडूनहि सोंगटी न लागल्यास, एखाद्या भिडूस नवांपेक्षां कमी दान पडलें, कीं बाकी जे भिडू खेळावयाचे राहिले असतील, त्यांस फांसे टाकतां येत नाहीत.

(च) एकाच जातीच्या दोन सोंगट्या मेलेल्या असल्यास, त्या गाडाच्या दानानें लागूं शकतात.

(छ) दोन सोंगट्या एकदम लागत असल्यास, त्या लावल्याच पाहिजेत.

(ज) लागावयाच्या सोंगटीस नवांपेक्षां कमी दान देतां येत नाहीं. पडलेल्या दानांतील नऊ अथवा अधिक दानानें लागावयाची सोंगटी चालवून, बाकी राहिलेल्या दानानें तिच्याच जातीची पटावरील दुसरी सोंगटी चालवितां येते.

(झ) एक अथवा अधिक सोंगट्या लागावयाच्या असल्यास, नवांपेक्षां कमी पडलेलें सर्व दान फुकट जातें.

१३. एका पक्षावर कुजी डाव झाला, कीं चालत असलेला डाव तेथेंच संपविला पाहिजे.

१४. आपली सई होण्याकरितां जी सोंगटी मान्यास द्यावयाची ती विरुद्ध पक्षाच्या सोंगटीच्या अठरांत अथवा अठरांपेक्षां कमी दानानें मारतां येईल अशी असली पाहिजे.

(अ) प्रतिपक्षाची एक अथवा अधिक सोंगट्या लागावयाच्या असतां, त्यांपैकीं प्रथम जी सोंगटी लागावयाची असेल, तिला लागण्यास पडलेल्या दानांतील दोन संख्यांची बेरीज धरून, तिच्याच जातीच्या दुसऱ्या सोंगटीच्या सहा अथवा सहाहून कमीच्या मान्यास सईकरितां आपली सोंगटी देतां येते.

(ब) आपली सई झाली असून आपल्या सईच्या सोंगट्या जर विरुद्ध पक्षाच्या पटाच्या पुढें गेलेल्या असल्या, तर आपली एखादी सोंगटी बाहेर काढून विरुद्ध पक्षास सई करूं दिली पाहिजे; न दिल्यास त्यास सोंगटी मान्यास दिल्यावांचून सई करतां येते, ह्मणजे त्याच्या चाऱ्ही पक्या सोंगट्या त्याच्या पटाच्या पहिल्या रांगेंत आल्या कीं, त्याची सई होते. आपली सोंगटी बाहेर काढल्यावर मात्र विरुद्ध पक्षास सोंगटी मान्यास दिल्यावांचून सई करितां येत नाहीं.

१५. आपली सई होण्यापूर्वी आपल्या कच्या सोंगट्या आपल्या पटावरील पहिल्या रांगेंत आणतां येत नाहींत.

१६. आपली सई झाल्यावांचून आपली कोणतीच सोंगटी आंत जात नाहीं, अर्थात् तिला बाहेर काढतां येत नाहीं.

१७. सोंगट्या उठावयाच्या त्या एका दानांत दोन उठल्या पाहिजेत.

(अ) पक्या सोंगट्या उठल्याशिवाय कच्या सोंगट्या उठत नाहीत.

१८. प्रत्येक पक्षानें त्यास पडलेलें सर्व दान दिलेंच पाहिजे. त्यास तें देण्यास मार्ग न राहिल्यास त्याच्यावर "कुजी डाव" होतो.

(अ) पक्या चारी सोंगट्या उठल्या असून, कच्या चारी सोंगट्या आंत गेल्यावर, अथवा कच्या दोन सोंगट्या उठून दोन आंत गेल्यावर मात्र दान देणें, अगर न देणें, आपल्या मर्जीवर असतें.

खेळण्याची रीत.—प्रथम एका पक्षांतील **लाग्या**नें, फांशे टाकावे, व जें दान पडलें असेल, त्यानें एक अथवा दोन सोंगट्या चालवाव्या. नंतर त्याच्या भिडूंनीं एका मागून एक याप्रमाणें फांशे टाकावे, व त्यांस जीं दानें पडलीं असतील, त्यांनीं सोंगट्या चालवाव्या. एका पक्षांतील सर्व खेळणारांनीं फांशे टाकून दान दिल्यावर दुसऱ्या पक्षांतील खेळणारांनीं फांशे टाकावे व दानें द्यावीं. याप्रमाणें दोन्ही पक्षांनीं आळीपाळीनें खेळावें.

वर सांगितल्याप्रमाणें खेळ चालला असतां, प्रत्येक पक्षानें आपल्या चाऱ्ही पक्क्या सोंगट्या आपल्या पटाच्या पहिल्या म्हणजे आपल्या डाव्या हाताकडील रांगेंत आणण्याचा प्रयत्न करीत असावें. तें असें कीं, चौथी सोंगटी त्याच्या पटावरील पहिल्या रांगेत येतांच, त्या चारी सोंगट्यांपैकीं कोणतीहि एक सोंगटी, विरुद्ध पक्षाच्या अठरा अथवा त्याहून कमी दानाच्या माऱ्यांत बसवावी.

वर सांगितल्याप्रमाणें आपल्या चाऱ्ही पक्क्या सोंगट्या आपल्या पटावर आणून, त्यांपैकीं एक सोंगटी विरुद्ध पक्षाच्या माऱ्यास दिल्यावर, जर विरुद्ध पक्षाकडून ती त्याच पाळीस मारली गेली नाहीं, तर आपली सई झाली असें समजावें. जर विरुद्ध पक्षाकडून ती सोंगटी त्याच पाळीस मारली गेली, तर पुनः सई करण्याचा यत्न करावा.

एका पक्षाची सई झाल्यावर त्या पक्षानें विरुद्ध पक्षाची सई करूं न देतां, प्रथम आपल्या चारी पक्क्या सोंगट्या उठवाव्या व नंतर चारी कच्च्या सोंगट्या उठवाव्या. विरुद्ध पक्षाची सई होण्यापूर्वी जर आपणांस आपल्या आंठहि सोंगट्या उठवितां आल्या, तर विरुद्ध पक्षावर आपली "दुरंगी" झाली असें समजावें.

पुष्कळ ठिकाणीं एका पक्षाची दुसऱ्या पक्षावर सई झाली, कीं खेळ पुरा करितात. ह्याप्रमाणें खेळ पुरा केला कीं, त्यास "रंग सई" असें ह्मणतात.

ह्या खेळांत मुख्य खुबी काय ती दान देण्यांतच आहे. पाहिजे तेंच दान घेणें जरी आपलें स्वाधीन नसलें, तरी योग्य दान दिल्यास विरुद्ध पक्षाचा डाव आपल्यावर सहसा होणार नाहीं. योग्य दान कसें द्यावें, तें अभ्यासानें लक्ष्यांत येतें. त्याविषयीं ठराविक अशा सूचना देण्यासारख्या नाहींत, तरी देखील त्यांतल्या त्यांत नवीन शिकणारांस ज्या सूचना देतां येण्यासारख्या वाटल्या त्या पुढें दिल्या आहेतः—

१. सई होईपर्यंत होतां होईल तों पक्क्या सोंगट्या चालवाव्या. कच्च्या सोंगट्या चालवूं नयेत. एकदम दोन्ही जातींच्या सोंगट्या चालविल्यास कुजी डाव होण्याचा संभव असतो.

२. पक्क्या सोंगट्यांनीं आपणास फायदेशीर असें दान देतां येत नसेल, किंवा कच्च्या सोंगट्यांनीं आपणांस प्रतिपक्षाचा डाव अडवितां येत असेल, अथवा त्याच्या

सोंगट्या मारून त्याचें नुकसान करतां येत असेल तरच कच्च्या सोंगट्या चालवाव्या.

३. होतां होईल तों पोट घरांत सोंगट्या आणून ठेवण्याचा यत्न करावा.

४. पोट घरांतील सोंगट्या आपला विशेष फायदा होत असल्यावांचून पुढें चालवूं नयेत.

५. सोंगट्या होईल तितकें करून जुग करून चालवाव्या.

६. आपला फायदा होत असेल, तरच विरुद्ध पक्षाच्या सोंगट्या माराव्या. उगीच मारावयास सांपडल्या ह्मणून मारूं नयेत. कधीं कधीं विरुद्ध पक्ष स्वतःच्या सोंगट्या मुद्दाम मारावयास देतो. अशा वेळीं त्या न मारण्याविषयीं खबरदारी घ्यावी.

चौसार.*

ह्या खेळास फारसी भाषेत "चौपार" असें नांव आहे. दिल्लीचा विख्यात बादशाह "**अकबर**" ह्यास हा खेळ खेळण्याचा फार नाद होता. ह्याच्या कारकीर्दीत मोटमोठे अमीर उमराव हा खेळ खेळत असत. त्यावेळीं खेळणारांची संख्या दोनदोनशांपर्यंतहि असे, व सोळा डाव पुरे होईपर्यंत त्यांपैकीं कोणासहि घरीं जाऊं देत नसत. इतके डाव पुरे होण्यास कधीं कधीं तीन तीन महिने देखील लागत असत. खेळत असतां एखाद्यास जर कंटाळा आला, अथवा त्याची हिम्मत खचली, तर त्याला मद्य प्यावें लागत असे.†

---

* ह्या खेळास कित्येक ठिकाणीं "तिसारीचा खेळ" ह्मणतात, ह्मणजे ज्या वेळीं आपली एकच सोंगटी जुग केल्याशिवाय प्रथम आपल्या पटाच्या मधल्या रांगेच्या मानव्या घरांत आणून निजवावी लागते तेव्हां त्यास **तिसारी**चा खेळ ह्मणतात. याशिवाय कित्येक ठिकाणीं जुग प्रथम करून मग एकटी सोंगटी आणून तिसार करण्याचा प्रघात आहे. परंतु अलीकडे तो फारच क्वचित् ठिकाणीं पाहण्यांत येतो.

† Formerly many grandees took part in this game; there were as many as two hundred players and no one was allowed to go home before he had finished sixteen games, which in some cases lasted three months. If any of them lost patience or got restless he had to drink a cup of wine.—*Ain-e-Akbari.*

खेळणारांची संख्या.—चार किंवा चारापेक्षां जास्त वाटेल तितकी* पण सम.

साहित्य.—सोळा सोंगट्या, चौंपट, व तीन फांशे.

खेळणारांची बसण्याची जागा.—पट जमिनीवर ठेवावा व त्याच्या सभोंवतीं एकएका पटाजवळ एकेका भिडूनें बसावें. तें असें कीं भिडू भिडू समोरासमोर येतील. ज्याच्या पुढें जो पट येईल तो त्याचा पट झाला असें समजावें.

आरभीं पटावर सोंगट्या ठेवण्याचीं स्थानें.—प्रत्येका खेळणारानें एकेका निरनिराळ्या रंगाच्या चार चार सोंगट्या घ्याव्या व आपापल्या पटाच्या मधल्या रांगेंतील सहाव्या घरांत एक व सातव्या घरांत एक व आपल्या उजव्या हाताकडील पटाच्या पहिल्या रांगेंतील सातव्या घरांत एक व आठव्या घरांत एक, ह्याप्रमाणें सोंगट्या ठेवाव्या. मागील आकृतींत **अ. ब. क व ड** हे चौघे खेळणारे कल्पून, तींत ६ व ७ या घरांत व २३ व २४ या घरांत प्रत्येकानें एक एक सोंगटी ठेवावी.

दान.—दुरंगींत सांगितल्याप्रमाणें.

सोंगट्यांची चाल.—दुरंगींत सांगितल्याप्रमाणेंच; पण ह्या खेळांत एका दानांतील एकेका फांशावरील संख्येनें निरनिराळी एकेक सोंगटी चालवितां येते, म्हणजे एका दानानें तीन सोंगट्याहि चालवितां येतात, हा विशेष फरक आहे. अर्थात् जूग चालविल्यानंतर त्यांतील सोंगटी चालविलीच पाहिजे असें नाहीं, तर दुसरी सोंगटीहि चालवितां येते.

पारिभाषिक शब्द, व्याख्या वगैरे.—दुरंगींत सांगितल्याप्रमाणेंच, मात्र दुरंगींतील सई, दुरंगी व कुजी डाव हे शब्द ह्या खेळांत नाहींत;

* ह्या खेळांत प्रत्येक पटावर तीन तीन भिडू घेईपर्यंत डावांत मौज राहते. त्यानंतर मात्र मजा येत नाहीं. ह्मणून ४, ८ अथवा १२ गड्यांपर्यंत हा खेळ खेळणें बरें. ४ गड्यांचा खेळ उत्तम ; ८ गड्यांचा, ह्मणजे दोन दोन गडी घेऊन, खुबीदार ; व १२ गडी घेतल्यास मात्र गोंधळ होतो.

व खालीं दिलेले चार शब्द ह्या खेळांत अधिक आहेत:—

सोंगटी तिसार होणें.—आपली सोंगटी पटांतील घरें फिरत फिरत येऊन, विरुद्ध पक्षाचा मारा चूकवून, आपल्या पटाच्या मधल्या रांगेंतील सातव्या घरांत गेली, कीं **तिसार** झाली असें म्हणतात.

दुहत्ती होणें.—एका पक्षांतील एका खेळणाराच्या चारी सोंगट्या उठल्या, कीं त्या पक्षाची **दुहत्ती** झाली असें म्हणतात.

बिनमुंजी.—एका पक्षांतील एकाच खेळणाराची सोंगटी तिसार झाली असून, जर दुसऱ्या पक्षांतील प्रत्येक खेळणाराच्या सर्व सोंगट्या उठल्या, तर दुसऱ्या पक्षाची पहिल्या पक्षावर **बिनमुंजी** झाली असें समजावें.

दुरंगी बिनमुंजी.—एका पक्षांतील एकाहि खेळणाराची सोंगटी तिसार होण्यापूर्वी जर दुसऱ्या पक्षांतील दोघांहि खेळणारांच्या सर्व सोंगट्या उठल्या, तर दुसऱ्या पक्षाची पहिल्या पक्षावर "दुरंगी बिनमुंजी" झाली असें समजावें.

चौसाराचे नियम.

१. एकाचें दान देऊन झाल्याशिवाय दुसऱ्यानें फांसे टाकूं नयेत.

२. एकाच घरांत एका खेळणारास आपल्या चार सोंगट्या आणतां येत नाहींत; तसेंच एका घरांत एकाच्या दोन सोंगट्या असतां दुसऱ्या कोणासहि त्या घरांत आपली सोंगटी नेतां येत नाहीं.

३. आपल्या दानानें प्रतिपक्षाची सोंगटी मरत असल्यास ती मारणें अगर न मारणें आपल्या मर्जीवर आहे.

४. जूग कोठेंच मरत नाहीं.

५. मेलेली सोंगटी वाटेल त्या दानानें लागते.

(अ) मेलेली सोंगटी आपल्या मर्जीस येईल तेव्हां लावावी.

६. एका पक्षाची दुहत्ती झाली, कीं ज्याच्या चारहि सोंगट्या उठल्या असतील त्यास पडलेलें दान त्याच्या भिडूच्या सोंगट्यांस दिलें पाहिजे.

७. तिसार होण्याकरितां जी सोंगटी मान्यास द्यावयाची ती, आपल्या डाव्या हाताकडील खेळणाराच्या सोंगटीच्या तेरांत अथवा तेरांहून कमी दांनात दिली पाहिजे.

(अ) आपल्या डाव्या हाताकडील खेळणाराच्या सर्व सोंगट्या आपली सोंगटी तिसार होण्यापूर्वींच उठल्यास त्याच्या भिडूच्या सोंगटीच्या मान्यास आपली सोंगटी दिली पाहिजे.

८. तिसार होण्याकरितां जी सोंगटी मान्यास द्यावयाची ती, आपल्या डाव्या हाताकडील खेळणाऱ्या पटाच्या उजव्या रांगेच्या पहिल्या घरापासून तों आपल्या पटाच्या डाव्या रांगेंतील कटापर्यंतच्या कोणत्यातरी घरांत दिली पाहिजे.*

९. तिसार होण्याकरितां मान्यास दिलेली सोंगटी विरुद्ध पक्षाकडून मारली न जातां, आपल्या पटाच्या मधल्या रांगेंतील सातव्या घरांत केव्हांहि गेली तरी ती तिसार झाली असें समजावयाचें; ती त्या घरांत जाण्यापूर्वींच जर ती मारली गेली तर अर्थात् तिसार होण्याकरितां दुसरी सोंगटी मान्यास द्यावी लागते.

(अ) तिसार होण्याकरितां आपल्या पटाच्या मधल्या रांगेंतील सातव्या घरांत सोंगटी न्यावयाची ती, एका खेपेस त्या रांगेंतील आठव्या घरांत, व पुढच्या खेपेस सातव्या घरांत, याप्रमाणें नेतां येत नाहीं, तर पहिल्याच खेपेस जी ती मधल्या रांगेंत जावयाची ती सातव्या घरांत गेली पाहिजे.

(ब) खालीं जी टीप दिली आहे त्याप्रमाणें खेळण्याची पद्धत जेथें जेथें असेल तेथें आपली तिसारीची सोंगटी एकदां आठव्या घरांत तेराच्या मान्यांत दिली ह्मणजे मग सातव्या घरांत नेतां येते.

---

* कित्येक ठिकाणीं तेराच्या मान्यांत कोठेंही सोंगटी दिली ह्मणजे झालें. अशा ठिकाणीं कटाची अट धरण्यांत येत नाहीं.

१०. एक सोंगटी तिमार झाल्याशिवाय आपल्या पटाच्या डाव्या रांगेंतील कटा पुढें आपली दुसरी सोंगटी नेतां येत नाहीं. अर्थात् आपली सोंगटी तिमार झाल्याशिवाय उठत नाहीं.

११. सोंगटी मान्याम दिल्यावांचून कधींहि तिमार करितां येत नाहीं. त्याचप्रमाणें ज्याच्या मान्यास सोंगटी द्यावयाची त्याची एकहि सोंगटी, जी सोंगटी मान्याम द्यावयाची तिच्या मागें नसल्याम, त्यानें आपली सोंगटी दुसऱ्याची सोंगटी तिमार होऊं देण्याकरितां बाहेर काढलीच पाहिजे.

१२. तिमार झाल्याशिवाय जुग व्हावयाचें नाहीं. एका पक्षांतील एका भिडूची तिमार झाली पण दुसऱ्याची झाली नाहीं तर जुग व्हावयाचें नाहीं.

खेळण्याची रीत.—प्रथम कोणी तरी एका खेळणारानें फांशे टाकावे व दान द्यावें; नंतर त्याच्या उजव्या हाताकडच्या खेळणारानें फांशे टाकून दान द्यावें; व पुढेंहि याचप्रमाणें खेळावें.

आरंभीं सोंगट्या चालविण्याचें सर्व धोरण, प्रतिपक्षाची सोंगटी तिमार होऊं न देतां आपली सोंगटी तिमार करण्याकडे असावें. भिडूंनीं एकमेकांच्या सोंगट्या मारावयाच्या नाहींत. तसेंच त्यांनीं प्रतिपक्षाच्या सोंगट्या मारून एकमेकांच्या सोंगट्यांस तिमार होण्यास मदत करावयाची हें उघडच आहे.

एका पक्षांतील एका खेळणाराची सोंगटी तिमार झाल्यानंतर त्यानें आपल्या सोंगट्या अशा रीतीनें चालवाव्या कीं, त्यामुळें प्रतिपक्षाच्या सोंगट्यांस तिमार होण्यास प्रतिबंध होऊन आपल्या भिडूची सोंगटी तिमार होण्यास मदत व्हावी.

एका पक्षांतील दोघांहि भिडूंच्या सोंगट्या तिमार झाल्यानंतर, त्यांनीं आपापल्या सोंगट्या उठविण्याचा प्रयत्न करावा. परंतु असें करीत असतां, प्रतिपक्षाची सोंगटी तिमार होऊं न देण्याविषयीं पूर्ण सावध असावें.

वर सांगितल्याप्रमाणें खेळत असतां एका पक्षांतील दोघांहि भिडूंच्या सर्व सोंगट्या उठल्या कीं, चालत असलेला डाव पुरा होतो. एका पक्षांतील दोघांहि भिडूंच्या सर्व सोंगट्या उठण्यापूर्वीच जर दुसऱ्या पक्षांतील दोघांहि खेळणारांच्या सोंगट्या तिमार झाल्या, तर कोणाचाच डाव कोणावर आला नाहीं हें उघडच आहे.

डूल (दुफाशी).

खेळणारांची संख्या.—वाटेल तितकी. परंतु जितके गडी एका पक्षाकडे असतील तितकेच दुसऱ्या पक्षाकडे असले पाहिजेत. पण चार किंवा आठ गडी असले तर मात्र खेळास फार गंमत येते.

साहित्य.—सोंगट्या, चौपट, व दोन फांशे.

खेळणारांची बसण्याची जागा.—खेळणारांनीं आपले दोन समान पक्ष करावे. नंतर पट जमिनीवर ठेवावा व भिडू समोरा-समोर येतील अशा रीतीनें प्रत्येक खेळणारानें एकेका पटाजवळ बसावें. जो पट ज्याच्या पुढें येईल, तो त्याचा पट असें समजावें. मागील आकृतींत **अ, ब, क,** ड हे चोघे खेळणारे कल्पून **अ, क** व **ब, ड,** हे भिडू भिडू आहेत.

आरंभीं पटावर सोंगट्या ठेवण्याचीं स्थानें.—प्रत्येक खेळणारानें एकेका रंगाच्या चार चार सोंगट्या घ्याव्या व आपापल्या पटाच्या मधल्या रांगेंतील सहाव्या घरांत एक व सातव्या घरांत एक व उजव्या रांगेंतील चौथ्या घरांत, म्हणजे बाहेरील कटावर दोन, याप्रमाणें सोंगट्या ठेवाव्या. मागील आकृतींत **अनें** आपली एक सोंगटी ६ ह्या घरांत व एक ७ ह्या घरांत व दोन सोंगट्या १२ ह्या घरांत ठेविल्या आहेत. असें समजा.

दान.—दोन फांशांचीं एकंदर १० दानें आहेत. हीं दानें व त्यांची नांवें खालीं लिहिल्याप्रमाणें आहेत :—

फांशावरचें दान.	दान द्यावयाचें.	नांव.
१ + १	१ + १	दुड्डी.
१ + २	१ + ३*	तिरपगडें (चार).
१ + ५	१ + ४*	पांच अथवा पंचकडां.
१ + ६	१ + ६	सखरेजा=सात.
२ + २	३ + ३*	बेती अगर छबेती.
२ + ५	३ + ४	चार, तीन=सात.
५ + ५	४ + ४*	आठ.
५ + ६	४ + ६*	छ, चार=दहा.
६ + ६	६ + ६	बारा.

वरील दानांपैकीं ज्यांत दोन दोन समान संख्या आहेत, त्यांस "गाडीचें दान" म्हणतात. उदाहरणार्थ, दोन, छबेति. इ०; गाडीच्या दानांत "**कच्चें** व **पक्कें**" दान असे दोन भेद आहेत.

कच्चें दान म्हणजे दोन्ही फाशांवर जी समान संख्या असेल, तेवढें द्रय व **पक्कें** दान म्हणजे दोन्ही फाशांवर जी समान संख्या असेल तिच्या बेरजे एवढ्याचें द्रय. ह्या दानास म्हणजे दुड्डी, बेती, आठ व बारा ह्यास "कजेलीचें दान" असें म्हणतात.

सोंगट्यांची चाल.—दुरंगींत सांगितल्याप्रमाणेंच ह्या खेळांत सोंगट्या चालतात. पडलेल्या सर्व दानानें एक सोंगटी, अथवा एका द्यावयाच्या दानाच्या एका भागानें एक सोंगटी, व दुसऱ्या भागानें दुसरी सोंगटी, याप्रमाणें सोंगट्या चालतात.

गाडीच्या दानानें जुग चालतें. गाडीचें दान कच्चें किंवा पक्कें द्यावें त्याप्रमाणें, त्यांत (पटावरील घरें) जितकीं पगें असतील तितकीं घरें जुग चालतें.

* जुग झाल्यानंतर कजेलीचें दान पडतें आहे तोंपर्यंत त्या खेळणारास पुनः पुनः खेळतां येतें; परंतु कित्येक ठिकाणीं तर प्रत्येक खेळणारास जुग होण्याच्या पूर्वीं देखील कजेलीचें दान पडलें म्हणजे पुनः पुनः खेळतां येतें.

पारिभाषिक शब्द.

व्याख्या वगैरे.

पट्टाणी बसणें.--जुग झाल्यानंतर सोंगटी चालविण्यास मार्ग न राहून डाव अडून राहिला, कीं सोंगट्या पट्टाणी बसल्या असें ह्मणतात.

हूल.--आपलें जुग होऊन तें कजेलीच्या दानानें चालल्यानंतर आपली जी सोंगटी कांहीं ठरलेल्या घरांत विरुद्ध पक्षाच्या सोंगटीच्या मान्यास दिली जाते. तिला " हूल " ह्मणतात.

वरील शब्दांशिवाय बाकीचे पारिभाषिक शब्द व व्याख्या दुरंगींत सांगितल्याप्रमाणें समजाव्या.

हुलीचे नियम.

प्रत्येक खेळणारास पहिल्या खेपेस जें दान पडेल, त्यानें पटाच्या उजव्या रांगेतील सोंगटीच चालविली पाहिजे.

२. गार्डीचें दान कच्चें किंवा पक्कें देणें, किंवा त्यानें सुट्या सोंगट्या अगर जुग चालविणें हें खेळणाराच्या मर्जीवर आहे.

३. आपल्या सोंगटीनें विरुद्ध पक्षाची सोंगटी मरत असल्यास ती मारणें अगर न मारणें आपल्या मर्जीवर आहे.

४. आपली मेलेली सोंगटी लागली कीं, तिला आपल्या पटाच्या पहिल्या घरापासून चालविलें पाहिजे. अशी सोंगटी लागली कीं १ ह्या घरापासून सुरवात करून पुढें चालावयाची.

५. मेलेली सोंगटी पवानेंच ह्मणजे ज्या दानांत पव (एक) आहे त्या दानांतील पवानें लागते. दुसऱ्या दानानें लागत नाहीं.

६. प्रत्येक खेळणारास त्याच्या भिडूच्या पटाच्या डाव्या रांगेंतील पहिल्या घरांतच प्रथम जूग करतां येतें. त्याच्या अलीकडील कोणत्याहि घरांत जूग करतां येत नाहीं. असे २४ ह्या घरांतच प्रथम जूग करितां येतें.

७. पहिलें जूग एकदा चालल्यावर मग पहिल्या जुगाच्या पुढील कोणत्याहि घरांत जूग करतां येतें.

८. जूग मरत नाहीं.

९. प्रथम जूग झाल्यावर तें एकदां तरी चालल्याशिवाय त्याच्या मागील सोंगट्यांस त्याच्या पुढील कोणत्याहि घरांत जातां येत नाहीं.

१०. ज्या कजेल दानानें पहिल्याच खेपेस जूग चालावयाचें, त्यांतील गाडीच्या दानानें अथवा दानांनीं जूग चालविल्यावर, जें दान बाकी राहील, त्यानें जुगाच्या अलीकडील एक अथवा दोन्ही सोंगट्या जुगाच्या पुढें जाऊं लागल्यास, तें सर्व कजेल दान फुकट जातें. ह्मणजे त्यानें जूगहि पुढें जात नाहीं व त्याच्या मागील कोणतीच सोंगटीहि चालत नाहीं.

११. जूग झाल्याशिवाय हूल करतां येत नाहीं.

१२. एकाची हूल झाल्यानंतर त्याचें दान त्याच्या भिडूच्या सोंगट्यांस देतां येतें.

१३. हूल करण्याकरितां जी सोंगटी मारावयाची, ती विरुद्ध पक्षाच्या सोंगटीच्या बारा अथवा बारांहून कमी दानास असली पाहिजे.

१४. हूल कायम झाल्याशिवाय हूलीच्या पुढील घरांत आपली सोंगटी नेतां येत नाहीं.

१९. आंत गेलेली सोंगटी जर सहाव्या घरांत असली व तिनें जर विरुद्ध पक्षाची सोंगटी एकाच दानांत मारतां येत असली, तरच तिला बाहेर काढतां येतें.

खेळण्याची रीत.—आरंभीं प्रत्येक पक्षांतील एकेका भिडूनें फांशे टाकावे व ज्यास जास्त दान पडेल त्यानें खेळण्यास सुरवात करावी.

प्रथम पहिल्या खेळणारानें फांशे टाकावे व दान द्यावें, नंतर त्याच्या उजव्या हाताकडे जो खेळणारा असेल त्यानें फांशे टाकावे व दान द्यावें. व याच क्रमाणें पुढेंहि एकेका खेळणारानें फांशे टाकून दान देत जावें.

प्रथम दान द्यावयाचें तें, ज्या रीतीनें जूग करणें सुलभ जाईल. त्या रीतीनें द्यावें. जूग होऊन तें चालल्यानंतर पुढें हूल करण्याकडे लक्ष्य असावें.

आपली एक सोंगटी फिरत फिरत आपल्या डाव्या हाताकडील खेळणाऱ्याच्या पटाच्या उजव्या रांगेंतील कटावर आली, कीं त्या घरापासून तों आपल्या पटाच्या डाव्या रांगेंतील कटापर्यंतच्या वाटेल त्या घरांत. विरुद्ध पक्षाच्या कोणत्याहि सोंगटीच्या बारांच्या अथवा त्यांहून कमी दानाच्या माऱ्यास ती दिली पाहिजे. आपण माऱ्यास दिलेली सोंगटी ज्याच्या सोंगटीच्या माऱ्यास दिली असेल, त्याजकडून, ती माऱ्यास दिल्यानंतर त्याच्या पाहिल्याच खेपेच्या दानानें मारली न गेल्यास. आपली हूल कायम झाली असें समजावें. आपली एक हूल जर कायम झाली नाहीं, तर दुसरी हूल करण्याची खटपट करावी.

आपली हूल कायम झाल्यानंतर, आपल्या भिडूच्याहि हुलीस कायम करणें सुलभ जाईल, अशा रीतीनें आपलें व आपल्या भिडूचेंहि दान द्यावें.

ज्या पक्षाच्या हूली प्रथम कायम होतील, त्या पक्षाचा दुसऱ्या पक्षावर डाव झाला असें समजावें.

सोंगट्यांतील बुद्धिबळें.

खेळणारांची संख्या.—दोन.

साहित्य.—सोंगट्या व सोंगट्यांच्या चौपटांतील कोणता तरी एक पट.

प्रत्येक खेळणारानें दोन दोन रंगाच्या सर्व सोंगट्या घ्याव्या.

आरंभीं पटावर सोंगट्या ठेवण्याचीं स्थानें.—मागील आकृतींतील कोणत्याही पटावर प्रत्येकानें मधल्या रांगे शिवाय कोणत्याही रांगेंत आपल्या आठही सोंगट्या ठेवाव्या. मात्र जो पट घेतला असेल त्याच पटावर दोघांनीं खेळलें पाहिजे.

सोंगट्यांची चाल.—सोंगटी एकच घर समोर, पुढें किंवा मागें चालते. परंतु प्रथमतः प्रत्येक खेळणारास आपली सोंगटी आडवी ह्मणजे समोरच्या घराचे पुढचे अगर मागचे घरांत चालतां येते. एका घरांत एकाची सोंगटी असून, त्याच्या जवळच्याच घरांत दुसऱ्याची सोंगटी असून, त्याच्या पुढचेंच घर रिकामें असलें, तर पहिली सोंगटी दुसऱ्या सोंगटीच्या पुढील घरांत जाते व अशा रीतीनें ती गेली ह्मणजे दुसरी सोंगटी मरते.

खेळण्याची रीत.—प्रथम एकानें आपली एक सोंगटी चालवावी, नंतर दुसऱ्यानें आपली एक सोंगटी चालवावी. याप्रमाणें प्रत्येकानें आळीपाळीनें आपली एकेक सोंगटी चालवावी.

खेळतां खेळतां एकानें दुसऱ्याच्या सर्व सोंगट्या मारल्या, अथवा त्या कोंडल्या ह्मणजे त्यांची चाल बंद केली, कीं त्याचा दुसऱ्यावर डाव आला असें समजावें.



[illegible] पद. १०८

ब्रह्मलोक. १०५	वैकुंठ. १०६	कैलास. १०७

		अद्वैतभाव १०४	विद्याभिमान १०३	जीवन्मुक्त ब्रह्मसाक्षात्कार. १०२	पद्माभिमान १०१	शुद्धसत्व. १००		
अहंकार. ९१	मिथ्याव्रत- पश्चर्या. ९२	विषयानुराग. ९३	इंद्रलोकस्वर्ग ९४	परमहंस. ९५	विद्यानंद ९६	संग. ९७	अचलनियम. ९८	लोभ. ९९
पंक्तिप्रपंच. ९०	स्वकर्मत्याग. ८९	श्रुतदया. ८८	देवसाभिप्य. ८७	समाधि. ८६	पापनिवृत्ति. ८५	सत्समागम. ८४	दुःसंग. ८३	अप्सरोपभोग ८२
स्वपरभाव. ७३	सत्कीर्ती. ७४	हिंसा. ७५	यज्ञ. ७६	संन्यास. ७७	उपासना. ७८	मोह. ७९	नीतिवर्तन. ८०	काम. ८१
ब्रह्महत्यासमदोष. ७२	नास्तिक. ७१	क्षमा. ७०	व्रतभंग ६९	वैराग्य ६८	धर्मलोप. ६७	कृतज्ञता ६६	दुर्वासना ६५	तपनाश. ६४
भय. ५५	सदाचार ५६	स्पर्धा ५७	सुवेष. ५८	इंद्रियनिग्रह. ५९	विद्याभ्यास ६०	क्रोध. ६१	भक्ति ६२	पक्षपात. ६३
विश्वासघात. ५४	मद्यपान ५३	विनय. ५२	प्रेम. ५१	वानप्रस्थ. ५०	विवेक. ४९	पंचमहायज्ञ ४८	दुर्व्यसन. ४७	सुवर्णस्तेय. ४६
वैर. ३७	स्वकर्मरति. ३८	शोक ३९	शरीरसंस्कार ४०	अतिथीसत्कार ४१	श्रद्धा. ४२	अन्याय ४३	आचार्यसेवा ४४	महाव्याधि [illegible] ४५
धर्मपत्निमनोभंग ३६	प्रमत्त. ३५	जप. ३४	ब्रह्महत्या. ३३	गृहस्थ. ३२	ब्रह्मद्वेष. ३१	मंगल. ३०	दुष्कर्म २९	पातिव्रत्यभंग. २८
मूर्च्छा. १९	सद्वृत्ति २०	शरणाग[illegible] २१	सत्संगति. २२	अध्ययन. २३	विषयेच्छा. २४	आत्महत्या. २५	सदुपदेश. २६	निद्रा. २७
बालहत्या. १८	मातृगमन गोवध [illegible] १७	सुशील. १६	शास्त्रोल्लंघन. १५	ब्रह्मचर्य १४	निष्ठा. १३	लोकरंजन. १२	साहस ११	नपुंसक. १०
प्रवृत्ति. १	कुंभीपाक २	दुःसंग. ३	सुकृत. ४	संस्कार्य. ५	मधुरवक्तृत्व. ६	परद्युत ७	प्राणसंकट. ८	पिशाच्य. ९
पंचभौतिक शरीर.	कुलक्षय.	•मोक्षपट•					भयंकरनरक.	

मोक्षपट.

खेळणारांची संख्या.—दोन.

साहित्य.—मोक्षपट. सात कवड्या व प्रत्येक खेळणाराजवळ निरनिराळ्या जातीचा एकेक खडा अगर दाणा. किंवा दुसरें असेंच कांहीं असावें.

दान.—एक कवडी उताणी पडली कीं एक. व याचप्रमाणें पुढेंहि जितक्या कवड्या उताण्या पडतील. तितकें दान समजावें. सातहि कवड्या उपड्या पडल्या. कीं चौदा पडले असें समजावें.

खेळण्याची रीत.—खेळणारांनीं क्रमानें एका मागून एक याप्रमाणें कवड्या टाकाव्या व जें दान पडेल त्याप्रमाणें आपला दाणा १ ह्या घरापासून सुरवात करून अंकांच्या अनुक्रमानें पुढें चालवावा.

खेळ चालला असतां आपणांस पडलेल्या दानानें. ज्या घरीं **सर्पाचें** तोंड असेल त्या घरीं आपला दाणा गेल्यास, त्यास त्या **सर्पाचें** शेंपूट ज्या घरांत असेल. त्या घरांत आणून ठेविलें पाहिजे; त्याचप्रमाणें आपला दाणा आपणांस पडलेल्या दानानें ज्या घरीं **शिडीचें बूड** असेल त्या घरीं गेल्यास त्यांस ज्या घरीं **शिडीचा शेंडा** असेल त्या घरीं ठेविलें पाहिजे.

१०० ह्या घरांत दाणा गेल्यानंतर तो एक ह्या दानानेंच १०८ ह्या घरांत जाईल. एकाहून जास्त दान पडल्यास त्यास १०० पासून १०४ पर्यंत व पुनः मागें १०४ पासून १०० पर्यंत याप्रमाणें चालवावयाचें.

वर सांगितल्याप्रमाणें दाणे फिरत असतां खेळणारांपैकीं एकाचा दाणा १०८ ह्या घरांत गेला कीं खेळ पुरा होतो.

---

* हा खेळ **ज्ञानदेवानें** उत्पन्न केला ह्मणून ह्यास "ज्ञानदेवाचा मोक्षपट" असें ह्मणतात. ज्ञानमार्ग करून देणारें हें एक साधन आहे. पुण्यवानांची व पापीलोकांची मरणानंतर कोणती गति होते व सच्चिदानंद-अविनाश—पद कसें प्राप्त होतें, ह्याचें हें द्योतक आहे.

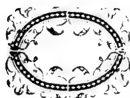
भंड्या.

हा खेळ कविता ह्मणावयाचा आहे. प्रथम एकानें एक कविता ह्मणावी. नंतर दुसऱ्यानें, पहिल्यानें ह्मटलेल्या कवितेचें शेवटचें अक्षर, ज्या कवितेचें पहिलें अक्षर असेल अशी कोणतीहि कविता ह्मणावी.

दुसऱ्यानें कविता ह्मटल्यावर, तिचें अंत्याक्षर हेंच प्रथम अक्षर असेल, अशी कविता पहिल्यानें ह्मटली पाहिजे.

एकाची कविता ह्मणून होतांच लागलींच दुसऱ्यानें कविता ह्मटली पाहिजे. मध्यें फार वेळ जाऊं देतां कामा नये.

वर सांगितल्याप्रमाणें कविता ह्मणत असतां एकास कविता सुचली नाहीं कीं एक "भंडी" झाली असें समजावें. नंतर पुनः भंडी करण्यास सुरवात करावी.



मुलींचे खेळ.



चकणें व भिडू वांटून घेणें.*

मुलगे ज्या रीतीनें चकतात, त्याच रीतीनें मुलीहि चकतात व मुलगे ज्या पद्धतीनें भिडू वांटून घेतात, त्याच पद्धतीनें मुलीहि भिडू वांटून घेतात. मात्र भिडू वांटून घेतांना मुलगे आपणांस जशीं पुरुषवाचक नांवें ठेवतात, तशीं बहुधा मुली ठेवीत नाहींत, तर त्या आपणांस स्त्री-वाचक नांवें ठेवितात. जसें—जाई, जुई, बकुळी, चमेली, इ० इ०

मुलींचे कित्येक खेळांत त्या त्या खेळासच लागू अशा चकण्याच्या रीति आहेत. त्या रीति ज्या त्या खेळांत दिल्या आहेत.

भिडू वांटून घेतल्या नंतर मुलगे जसे कौलाच्या तुकड्यानें एका पक्षावर राज्य देतात तशा मुली देत नाहींत. कोणत्या पक्षानें राज्य द्यावयाचें तें त्या बहुमतानें ठरवितात.

खेळांचें वर्णन.

फुगड्या.

फुगड्यांचे प्रकार अनेक आहेत; व निरनिराळ्या प्रकारच्या फुगड्यांच्या योगानें शरिराच्या निरनिराळ्या भागांस चांगला व्यायाम होतो. म्हणून मुलींनीं एकाच प्रकारची फुगडी एक सारखी पुष्कळ वेळ न खेळतां क्रमानें एकेका प्रकारची फुगडी थोड थोडा वेळ खेळावी. असें केल्यानें तेंच तेंच पुनः खेळावें न लागल्यामुळें खेळण्याचा कंटाळा येणार नाहीं, व शरीराच्या सर्व भागांस उत्तम प्रतीचा व्यायाम होईल.

* पृष्ठें १ व २ पहा.

फुगड्या खेळते वेळीं उखाणे म्हणत राहिल्यानें शरीराबरोबर मनालाहि थोडीशी करमणूक होते; कारण, उखाणे मध्यें खळ न पडतां एक सारखे म्हणत राहिल्यानें करमणूक होऊन आपणांस जे शारिरीक श्रम होतात, ते झाले असें वाटत नाहीं. अशा प्रकारानें उखाणे म्हणतां येण्यास ते पाठ करावे म्हणजे झालें; व मुलींस अशा प्रकारें जें पाठ करणें तें फारच लौकर येतें. उखाणे म्हणण्यांतहि थोडी खुबी ठेविली पाहिजे. एकीनें एक उखाणा घेतला कीं, दुसरीनें जो उखाणा घ्यावयाचा, त्याचा पहिलीनें घेतलेल्या उखाण्याशीं मेळ बसला पाहिजे; म्हणजे एकीनें दुसरीस उद्देशून एखादा उखाणा घेतल्यास, दुसरीनें आपल्या उखाण्यांत तिच्या उखाण्यास समर्पक उत्तर दिलें पाहिजे; किंवा तिनें जसा आपणास उद्देशून उखाणा घेतला असेल, तसा तिला उद्देशून आपणहि घेतला पाहिजे.

कित्येक मुली उखाण्यांत एकमेकींचीं वर्मे काढतात, किंवा एकमेकीस लागतील असे उखाणे घेतात. त्यामुळें कित्येक प्रसंगीं भांडणें होतात; व कधीं कधीं तर खेळहि बंद करण्याचा प्रसंग येतो; म्हणून अशा प्रकारचे उखाणे घेणें चांगलें नव्हे. उखाण्यांत एकमेकींची थट्टा करावी. त्यांत विनोद असावा, किंवा उपयुक्त विषयांवर संवाद असावा; म्हणजे खेळापरी खेळ होऊन, ज्ञानार्जनहि होईल. शाळांतून मुलींकडून फुगड्या खेळवीत असतांना शिक्षकांनीं त्यांस वरील प्रकारचे उखाणे तयार करून देऊन ते त्यांस म्हणण्यास लावावें; व त्यांसहि स्वतःच्या बुद्धीनें नवीन नवीन उखाणे तयार करण्यास लावावें. असें केल्यानें, खेळास विशेष गंमत येऊन त्यांची विचारशक्तिहि जागृत होईल. फुगड्या खेळतांना कांहीं वेळ उखाणे घेतल्या नंतर शेवटीं मुली पक्का घालतात. पक्का घालणें म्हणजे ओंठास ओंठ लावून "पाक्" "पाक्" असा आवाज काढणें. कित्येक प्रकारच्या फुगड्यांत उखाणे न घेतां नुसता पक्काच घालण्याचा प्रघात आहे.

कांहीं फुगड्यांत उखाणे न घेतां गाणींच म्हणतात. प्रत्येक प्रकारच्या फुगडीचें गाणें निरनिराळें असतें. त्या गाण्यांतील अर्थाकडे नजर दिली तर त्यांच्याबद्दल नवीन गाणीं तयार करवून मुलींकडून म्हणवून घेण्यांत येतील तर चांगलें असें आम्हांस वाटतें.

फुगड्या व अंग मेहनतीचे इतर सर्व खेळ, मुली मुख्यत्वेंकरून श्रावण महिन्यांत दर मंगळवारीं रात्रीं मंगळागौर जागविण्यासाठीं तिच्या पुढें खेळत असतात; आणि कित्येक प्रसंगीं रिकामपणाचे अगर सणाचे दिवशीं सुद्धां मुली फुगड्या वगैरे खेळ खेळतात.

दोन हातांची फुगडी.



दोन हातांची फुगडी.

खेळणारिणींची संख्या.—दोन.

खेळण्याची रीत.—दोन मुलींनीं प्रथम समोरासमोर उभें रहावें. नंतर प्रत्येकीनें आपले दोन्ही हात एकमेकींवर आडवे ठेऊन समोरचींचे हात धरावे व दोघींच्याहि बरोबर मध्यावर एकमेकींचीं पावलें, एकमेकींच्या पावलांस लावून, पाठीमागें तोल धरून, हात अगदीं सरळ येतील, असें करावें. नंतर दोघींनींहि आळीपाळीनें उखाणे ह्मणत ह्मणत आपल्या सभोंवतीं वाटोळें फिरत रहावें.

दोन हातांच्या फुगडींचे उखाणे अनेक आहेत. ते इतके कीं, त्यांचें एक स्वतंत्र पुस्तक होईल, ह्मणून ते सर्व येथें न देतां, त्यांपैकीं कांहीं— ज्यांचा उपयोग नेहमीं करण्यांत येतो ते—येथें दिले आहेत.

उखाणें.*

अफू बाई अफू । गनोमाळीं अफू ॥ × × चे मुली । तुला किनी तरी जपूं ॥ १ ॥ माझ्या देवाचीं चांदीचीं उपकरणीं । × × चा नवरा कुळकर्णी ॥ २ ॥ गूळ बाई गूळ । गनोमाळीं गूळ ॥ × × चा नवरा । आगगाडीचा रूळ ॥ ३ ॥ कोको बाई कोको । गनोमाळीं कोको ॥ × × चे मुली । मला भिरकावूं नको ॥ ४ ॥ होन बाई होन । गनोमाळीं होन ॥ × × चे मुली । तुला गिरकावनें कोण ॥ ५ ॥ ऊंस बाई ऊंस । गनोमाळीं ऊंस ॥ माझ्याशीं फुगडी खेळते । बिळांतली घुंस ॥ ६ ॥ जाई बाई जाई । गनोमाळीं जाई ॥ माझ्याशीं फुगडी खेळते । कानडी बाई ॥ ७ ॥ चिंच बाई चिंच । गनोमाळीं चिंच ॥ × × नें बायको केली । आपल्या पेक्षां निंच ॥ ८ ॥ चहा बाई चहा । गवती चहा ॥ मैत्रिणी मैत्रिणीची । फुगडी पहा ॥ ९ ॥ समुद्राची वाळू । चाळणीनें चाळूं ॥ आह्मी दोघी सोबतिणी । गंजिफा खेळूं ॥ १० ॥ लाहि बाई लाही । गनोमाळीं लाही ॥ फांशांचा डाव मला । समजत नाहीं ॥ ११ ॥ रुप्याची पळी । बुक्यानें थांपली ॥ × × च्या पुढें । × × हांपली ॥ १२ ॥ आपण दोघी सोबतिणी । गळ्यांत घालूं मिठी ॥ कड्कनी मोडूं । जशी खोबऱ्याची वाटी ॥ १३ ॥ तुझी बहिण कशी । माझी बहिण कशी ॥ हातांत कळशी । ब्राह्मणीण जशी ॥ १४ ॥ टिकांचा गोंडा । पाठीवर लोळे ॥ प्रथम वराची बायको । पायांशीं लोळे ॥ १५ ॥ पेट्यांचा गोंडा । पाठीवर लोळे ॥ बिजवराची बायको । मांडीवर लोळे ॥ १६ ॥ बटाट्याची भाजी । आंबली कशी ॥ × × ची सून । दमली कशी ॥ १७ ॥ फुगडी खेळतां खेळतां । जमीन

* उखाण्यांत जेथें जेथें फुल्या घातल्या आहेत तेथें तेथें अर्थाच्या अनुरोधानें योग्य तें नांव घ्यावें.

झाली काळी ॥ माझ्याशीं फुगडी खेळते । लेंकुरवाळी ॥ १८ ॥ महाण बाई महाण । कुरुंदाची महाण ॥ मी पडलें लहान । तर × × ला ठेवा गहाण ॥ १९ ॥ आंवा बाई आंवा । गनोमाळीं आंवा ॥ माझ्याशीं फुगडी खेळतो । गणपती बुवा ॥ २० ॥ उंच उंच बुचडे । **पुणेंकरणी** ॥ कांमोट्याच्या पट्या । **सातारकरणी** ॥ आडव्या चिन्या । **वाईकरणी** ॥ नाकांत मोतीं । **बारामतिकरणी** ॥ डोक्यावर हांडे । **बोरगांवकरणी** ॥ टांचा फुटक्या । **गोवेंकरणी** ॥ भल्याग दांडग्या । **फलटणकरणी** ॥ २१ ॥ फुगडी खेळूं दुणा दुणा । रुपये मोजूं खंणा खंणा ॥ भल्या बापाची लेंक । माझी फुगडी देख ॥ २२ ॥ बदामाच्या वड्या । चाकूनी कापा ॥ एवढ्याशा × × चा । गाड्या एवढा खोपा ॥ २३ ॥ फुगडी फुलते । चवरी हालते । पाठीवरली वेणी जशी नागीण डोलते ॥ २४ ॥

गाणें.

खेळग फुगडी फुगडी । नको जाऊं तूं रडी ॥ धृ ॥
फुगडी खेळ ग तूं पिंगा । नको करूं निरर्थक दंगा ॥
फुगडी खेळ गे श्रीरंगा । मोडोनि धांगडधिंगा ॥ १ ॥ धृ० ॥
फुगडी खेळ गे फेराची । बाईल माझ्या दीराची ॥
लज्जा मोड गे मनाची । गांवच्या लोकांची ॥ २ ॥ धृ० ॥
फुगडी खेळ गे लाखोटा । धर माझ्या आंगुठा ॥
बळकट घाल गे कांसोटा । मोडूनि चारी वाटा ॥ ३ ॥ धृ० ॥
फुगडी खेळ गे शिवशक्ति । हरिनामाची भक्ति ॥
तुकया स्वानंदें गर्जती । पदोपदींच्या कीर्ति ॥ ४ ॥ धृ० ॥



बस फुगडी.



बस फुगडी.

खेळणारिणींची संख्या.- दोन.

खेळण्याची रीत.—दोन हातांची फुगडी खेळतात त्याचप्रमाणें पण प्रत्येकीनें आळीपाळीनें खालीं बसल्या सारखें करावें व तोंडानें पुढील गाणें म्हणत असावें:—

गाणें.

बस फुगडी बसुंगा । चतुरशिंगी लालुंगा ॥
एक पाय खोलीचा । सितारास डोलीचा ॥



चौघींची फुगडी.



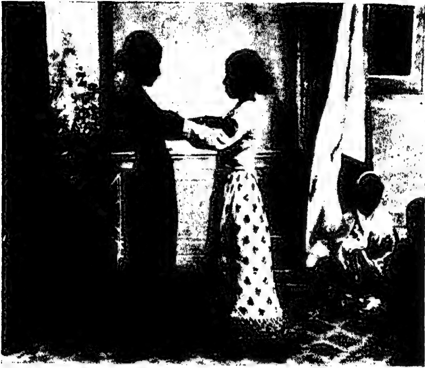
चौघींची फुगडी.

खेळणारिणींची संख्या.—चार.

खेळण्याची रीत.—वरील चित्रांत दाखविल्याप्रमाणें चौघी मुलींनीं एकमेकींचे हात धरून उभें रहावें व पुढें दोन हातांच्या फुगडीचेच उखाणे म्हणत, आपल्या सभोंवतीं वाटोळें फिरत रहावें.



दंड फुगडी.



दंड फुगडी.

खेळणारिणींची संख्या.—दोन.

खेळण्याची रीत.—दोन मुलींनीं एकमेकींकडे तोंड करून समोरा-समोर उभें रहावें. नंतर दोघींनींहि आपले दोन्ही हात लांब करून एक-मेकींच्या खांद्यावर ठेवावे व पुढील गाणें म्हणत, आपल्या भोंवतीं वाटोळें फिरत राहवें :—

गाणें.

दंडा वरून जाईन ग जाईन ग। पांच पानें खाईन ग खाईन ग॥
दसऱ्याची बोली केली ग केली ग। दिवाळीला येईन ग येईन ग॥
दंड फुगडी दंडाची दंडाची। बाईल माझ्या दीराची दीराची॥
असा दीर नटुका नटुका। खोबऱ्याचा कटुका कटुका॥
असें खोबरें गोड गोड। मांडिला आला फोड फोड॥
फोड कांहीं फुटेना फुटेना। दारचा मामा उठेना उठेना॥

दारच्या मण्याच्या हातीं चिनग काठी चिनग काठी । दैत्य लागला माझ्या पाठीं । माझ्या पाठीं ॥
दैत्य माझा लेक ग लेक ग । कमळी माझी सून ग सून ग ॥
कमळे कमळे दिवा लाव दिवा लाव ॥
दिवा गेला वाऱ्यानें वाऱ्यानें । कमळी नेली चोरानें चोरानें ॥
चोराच्या हातून सुटली सुटली । बाजे खालीं लपली लपली ॥
सासूबाईनीं देखली देखली । सासऱ्यांनीं ठोकली ठोकली ॥

एका हाताची फुगडी.



एका हाताची फुगडी.

खेळणारिणींची संख्या.—दोन.

खेळण्याची रीत.—दोन मुलींनीं एकमेकींकडे तोंड करून समोरासमोर उभें रहावें. नंतर प्रत्येकीनें आपला एक हात कंबरेवर ठेऊन,

दुसरा हात पुढें करून, त्यानें समोरचीचा पुढें असलेला हात धरावा. नंतर दोघींच्याहि बरोबर मध्यावर एकमेकींच्या पावलांस पावलें लावून, मागें तोल सांवरून, हात अगदीं सरळ येतील असें करावें. इतकें झाल्यावर दोघींनींहि पुढें दिलेलें गाणें ह्मणत ह्मणत, आपल्या भोंवतीं वाटोळें फिरत रहावें :—

गाणें.

एका हाताची फुगडी । मामा घेतो लुगडीं ॥
मामा माझा गोरा । मामी माझी काळी ॥
शेवंतीची जाळी । मामा घ्याहो लुगडीं ॥
बायलीला मोठा तोरा । मामा माझा गोरा ॥
मामी माझी काळी । शेवंतीची जाळी ॥

भुई फुगडी.

खेळणारिणींची संख्या.—दोन.

खेळण्याची रीत.—दोन मुलींनीं एकमेकींपासून आठ, दहा हातांच्या अंतरावर एकमेकींकडे तोंड करून, समोरासमोर जमिनीवर पावलें टेंकून बसावें. नंतर बसूनच जमीन दोन्ही हातांनीं सारख्या सारख्या करीत, उड्या मारीत, एकमेकींच्या जागेवर जावें व पुन्हा उलटून आपल्या मूळच्या जागेवर यावें. याप्रमाणें करीत असतां पुढील गाणें ह्मणत असावें:—

गाणें.

एक भुई सारवूं सारवूं । पांच खडे मांडूं मांडूं ॥
एक खडा मोठा मोठा । सई आली पोटा पोटा ॥
सईच्या कानीं बुगड्या बुगड्या । आह्मी घालूं फुगड्या फुगड्या॥
असें पांखरूं चांगलें चांगलें । वडाला नेऊन टांगलें टांगलें ॥
फुई. फुई. फुई ॥ कोण गांव नगरी नगरी । भोंवताल्या नगरी नगरी ॥
कांट्यांची कुलपें कुलपें । मोत्याचीं झुलपें झुलपें ॥

आह्मी लेकी थोरांच्या थोरांच्या । कानीं बुगड्या मोत्यांच्या मोत्यांच्या ॥
एक भुई सारखं सारखं । पांच खडे मांडूं मांडूं ॥
एक खडा उडाला उडाला । पाण्यांत जाऊन बुडाला बुडाला ॥
पाणी माझी माय ग माय ग । लाथा बुक्या खाय ग खाय ग ॥
लाथा बुक्या सोसेना सोसेना । जीव कांहीं जाइना जाइना ॥
डोळे वटारून पहानो पहानो । डोळे मोत्यानें फाडनो फाडनो ॥
डोळ्यांत होता बाऊ बाऊ । वडील माझी जाऊ जाऊ ॥
वड्या कशा कापिनी कापिनी । गोफण कशी मारिनी मारिनी ॥
भाऊजींनीं देखिली देखिली । खुंट्याखालीं ठोकिली ठोकिली ॥
असा खुंटा द्वाड ग द्वाड ग । हाताला आला फोड ग फोड ग ॥
हाताचा फोड फुटेना फुटेना । दारचा पाहुणा उठेना उठेना ॥
त्यांनीं घेतली हैम ग हैम ग । माझी मामी खेम ग खेम ग ॥

माकड फुगडी.

खेळणारिणींची संख्या.—दोन.

खेळण्याची रीत.— दोघी मुलींनीं एकमेकींपासून आठ, दहा हातांच्या अंतरावर एकमेकींकडे तोंड करून समोरासमोर जमिनीस पावलें टेंकून बसावें. नंतर एकदां आपल्या दोन्ही बाजूंस दोन्ही पाय पसरावे व एकदां हात पसरावे. ज्या वेळेस पाय पसरले असतील त्या वेळेस हात एकत्र जोडावे व ज्या वेळेस हात पसरले असतील त्या वेळेस पाय एकत्र जोडावे. याप्रमाणें करीत करीत बसूनच एकमेकींच्या जाग्यावर जावें व मग उलटून ह्मणजे एकमेकींकडे तोंड करून, पुनः पूर्वीप्रमाणेंच करीत करीत आपल्या मूळच्या ठिकाणीं यावें. याप्रमाणें एक सारखें करीत रहावें व असें करीत असतां तोंडानें "पक्का" घालावा.

कांसव फुगडी.



कांसव फुगडी.

खेळणारिणींची संख्या.—दोन.

खेळण्याची रीत.—दोघी मुलींनीं पाठीस पाठ लावून उभें रहावें. मग तसेंच जमिनीस पावलें टेंकून बसावें व आपल्या गुडघ्यांखालून आपले दोन्ही हात घालून, ते पुढें काढून एकत्र जोडावे. नंतर दोघींनींहि बसूनच आपापल्या सभोंवतीं वाटोळें फिरत, दोन दिशांस पांच पांच सहा सहा हात जावें व मग मागें वळून फिरत फिरत पुनः आपापल्या मूळच्या जागेवर यावें. याप्रमाणें पुनः पुनः करीत रहावें व तसें करीत असतां तोंडानें "**एका**" घालावा.

लोळन फुगडी.

खेळणारिणींची संख्या.—दोन किंवा जास्त.

खेळण्याची रीत.—प्रत्येक मुलीनें जमिनीस पावलें टेंकून बसावें व हातांनीं पायांचे आंगठे धरावे. नंतर आंगठे धरलेले राहून देऊन

जमिनीस पाठ लावावी व तोंडानें पुढील गाणें ह्मणत ह्मणत आपापल्या सभोंवतीं वाटोळें लोळत रहावें:—

गाणें.

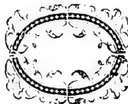
काथवट कणा। चौघीजणी सुना॥
पाणी कां ग ग्याना।××कां ग प्याना॥
पायांची मार्ती नणंदेच्या हार्ती।
नणंदेनें दिली खोबऱ्याची वाटी॥
खोबऱ्याची वाटी जळून गेली।
नकटी नणंद पळून गेली॥

पाट फुगडी.

खेळणारिणींची संख्या.—वाटेल तितकी.

खेळण्याची रीत.—ही फुगडी एक एकटीस घालतां येते. पण एकटीनेंच घातल्यास मजा येत नाहीं, म्हणून दोघी चौघी मुलींनीं एकदम घालावी. ही फुगडी पाटावर घालतात म्हणून हिला "**पाट फुगडी**" असें म्हणतात.

प्रत्येक मुलीनें एकेक पाट भिंतीला उतरता टेंकून ठेवावा व त्याच्यावर **पक्का** घालीत नाचत नाचत चढत जावें व खालीं उतरावें. याप्रमाणें कांहीं वेळ एक सारखें करीत असावें.



नखुल्या.



नखुल्या.

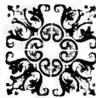
खेळणारणींची संख्या.—दोन.

खेळण्याची रित.—दोघी मुलींनीं एकमेकींकडे तोंड करून समोरा-समोर उभें रहावें. नंतर दोघींनींहि आपापले हात पुढें करून एकमेकींनीं बोटांत बोटें अडकवून व मागें तोल धरून, पुढील गाणें म्हणत म्हणत, आपल्या सभोंवतीनींच वाटोळें फिरत रहावें:—

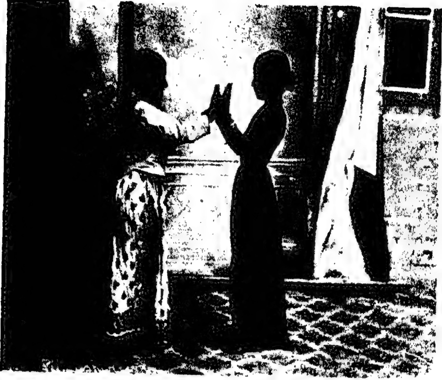
गाणें.

नखुल्या बाइ नखुल्या नखुल्या । चंदनाच्या टिकुल्या टिकुल्या ॥
एक टिकली नासली नासली । गंगेंत नेऊन टाकली टाकली ॥
गंगेला आला लोंडा लोंडा । भिजला माझा गोंडा गोंडा ॥
गोंड्याच्या पदरीं काडी काडी । भिजली माझी साडी साडी ॥
साडीच्या पदरीं रुपाया रुपाया । भाऊ माझा शिपाया शिपाया ॥

शिपायानें केली बायल् बायल् । नाकचें मोतीं व्यायल् व्यायल् ॥
नाकचें मोतीं जुनाचें जुनाचें । बाळ माझें गुणाचें गुणाचें ॥
कडेवर घेऊं कीं खांद्यावर घेऊं खांद्यावर घेऊं ।
समुद्राच्या कांठावर जाऊं कांठावर जाऊं ॥
असा समुद्र भ्याला भ्याला । फुलें वेंचून पळाला पळाला ॥
फुलांत होती अंबाई अंबाई । नांवें ठेवा भिंबाई भिंबाई ॥
चला भिंबाई न्हायाला न्हायाला । केशर गोंडे व्यायाला व्यायाला ॥
केशर गोंडे तेजाचे तेजाचे । भाऊ माझे राजाचे राजाचे ॥
राज्य कोण भोगीतो भोगीतो । माळी फुलें ओंवीतो ओंवीतो ॥
माळी पडला रहाटा रहाटा । नांवें ठेवा चांफा चांफा ॥
चांफा पडला विहीरी विहीरी । नांव ठेवा बहिरी बहिरी ॥
बहिरी गेली नाकाला नाकाला । विंचू डसला नाकाला नाकाला ॥



झिम्मा.



झिम्मा.

खेळणारिणींची संख्या.---दोन.

खेळण्याची रीत.—दोघी मुलींनीं समोरासमोर उभें रहावें, व एक-मेकींच्या हातावर टाळ्या वाजवीत. पुढील गाणें म्हणत म्हणत. आपल्या सभोंवतींच वाटोळें फिरत रहावें:—

गाणें.

झिम्मा खेळूं कडाकडी । अबीर बुक्का नाडापुडी ॥
झिम् पोरी झिम् । कपाळींचें भिंग ॥
भिंग गेलें फुटून । पोरी गेल्या उठून ॥ १ ॥
आंबा पिकतो । रस गळतो । कोंकणचा राजा बाई झिमा खेळतो ॥
आंब्याची डाहळी टपटप गळे । कोंकणचा राजा झिमा खेळे ॥ २ ॥



सातारी झिम्मा.

दोघी मुलींनीं समोरासमोर उभें रहावें. मग त्यांनीं प्रथम एकमेकीं-बरोबर टाळी वाजवावी, नंतर एकमेकींच्या खांद्यांस हात लावावे व मग स्वतःच टाळी वाजवावी. याप्रमाणें पुनः पुनः करीत आपल्या सभोंवतीं वाटोळें फिरत रहावें व तोंडानें झिम्याचें गाणें ह्मणत असावें.

चौघींचा झिम्मा.

अ, ब, क व **ड** ह्या चार मुलींनीं खालीं दाखविल्याप्रमाणें एक-मेकींपासून सरासरी दोन दोन हातांच्या अंतरावर उभें रहावें:—



अ ब क ड

चौघींचा झिम्मा.

नंतर प्रत्येक मुलीनें एकदां आपल्या उजव्या हाताकडच्या व एकदां डाव्या हाताकडच्या मुलीकडे वळून, त्यांच्या बरोबर टाळया वाजवीत, वाटोळें फिरत रहावें व याप्रमाणें फिरत असतां झिम्याचें गाणें ह्मणत असावें.

खांदी झिम्मा.

दोन मुलींनीं एकमेकींपासून सुमारें दोन हातांच्या अंतरावर एकमेकींकडे तोंड करून समोरासमोर उभें रहावें. मग दोघींनींहि एकदां आपल्या दोन्ही हातांनीं टाळी वाजवावी व एकदां आपले दोन्ही हात लांब करून ते दुसरीच्या खांद्यावर लावावे. याप्रमाणें एक सारखें करीत असावें व तसें करीत असतां तोंडानें पुढील गाणें ह्मणत असावें:—

गाणें.

सर सर गोविंद येतो ग । मजवर गुलाल फेंकितो ग ॥
त्याच्या गुलालाचा मार । माझी वेणी झाली लाल ॥
यशोदेला जाऊनि सांग । कृष्ण झिम्मा खेळतो ग ॥
आंब्याची डाळी टप टप गळे । कोंकणींचा राजा झिंमा खेळे ॥

सांखळी.

आड.

खेळणारिणींची संख्या.—सहा.

खेळण्याची रीत.—तीन मुलींनीं एकमेकींच्या पाठीकडे पाठ करून उभें रहावें. नंतर तिघींनींहि आपला एकेक पाय गुडघ्यापासून वर दुमडून तो बाकीच्यांच्यावर दुमलेल्या पायांत अडकवावा. याप्रमाणें तीन मुली तयार झाल्यावर, त्यांच्या समोर दुसऱ्या तीन मुलींनीं उभें रहावें व त्यांस झिम्मा देत वाटोळें फिरावें व असें करीत असतां सर्वांनीं पुढील गाणें ह्मणत असावें:—

गाणें.

कांग मई पडुंगा । मान मोडुंगा ॥ मोनंत काय । जाई जुई ॥
उठग माझे चंदनाचे आड ॥

कोंबडा.



कोंबडा.

खेळणारिणींची संख्या.—वाटेल तितकी.

खेळण्याची रीत.—खेळणाऱ्या मुलींनीं वरील चित्रांत दाखविल्याप्रमाणें रांगेनें बसावें व पुढें दिलेलें गाणें ह्मणत, उड्या मारीत कांहीं पुढें जावें व मग उलटून मागें यावें. याप्रमाणें कांहीं वेळपर्यंत पुनः पुनः करीत रहावें :—

गाणें.

सई बाईचा कोंबडा आला माझ्या दारीं ।
सांडीन मोतीं । घालीन चारा ॥
हांकलीन दारा । बिल मोगरा ॥
बिलाचे वाटे । सागर गोटे ॥
सासरीं जातां कुचकुच कांटे ।
माहेरीं जातां हौस वाटे ॥

गाणें दुसरें.

माझा कोंबडा उडतो कसा ।
केळीच्या पानावर जेवतो कसा ॥
आपल्याचें पान माझ्या झपाट्या खालीं ।
× × ची मुलगी माझ्या डाव्या हाता खालीं ॥
नांदशील तर बघ ।
नाहीं तर लाथा बुक्या वालीं ॥

पंखाचा कोंबडा.

वर सांगितल्याप्रमाणेंच खेळावयाचा पण खेळतांना मुलींनीं आपल्या साडीचे सोगे अगर गुडघ्या खालील परकराचा भाग हातांनीं हालवीत असावें.



उडत कोंबडा.



उडत कोंबडा.

खेळणारिणींची संख्या.—चार, सहा, अथवा त्यांहून जास्त पण सम असावी.

खेळण्याची रीत.—एकेक मोठी मुलगी व एकेक लहान मुलगी, याप्रमाणें दोन दोन मुलींची एकेक जोडी करावी. नंतर सर्व मोठ्या मुलींनीं एकमेकींपासून तीन तीन चार चार हातांच्या अंतरावर उभें रहावें. मग प्रत्येक लहान मुलीनें आपापल्या जोडीदार मुली समोर तिला चिकटून खालीं बसावें व आपल्या दोन्ही पायांनीं तिच्या दोन्ही पायांस विळखा घालावा.

वर सांगितल्याप्रमाणें तयार झाल्यावर, प्रत्येक मोठ्या मुलीनें आपल्या दोन्ही हातांनीं आपल्यास बिलगलेल्या लहान मुलीस उचलून, पुढील गाणें ह्मणत पुढें पुढें नाचत जावें व सर्व मुली एके ठिकाणीं झाल्यावर उलटून आपल्या मूळच्या ठिकाणीं यावें:—

गाणें.

आमचा कोंबडा सोन्याचा सोन्याचा । तुमचा कोंबडा शेणाचा शेणाचा ॥
आमच्या कोंबड्याला सोन्याचीचोंच सोन्याची चोंच ॥
तुमच्या कोंबड्याला शेणाची चोंच शेणाची चोंच ॥
आमच्या घरीं ब्राह्मण ब्राह्मण । तुमच्या घरीं कावळे कावळे ॥

घोडा.



घोडा.

खेळणारिणींची संख्या.—पांचापासून पंधरापर्यंत.

खेळण्याची रीत.—सर्व मुलींनीं कोंबडयांत बसतात त्याप्रमाणें,

एकीच्या पाठीकडे दुसरीचें तोंड, दुसरीच्या पाठीकडे तिसरीचें तोंड याप्रमाणें वाटोळें बसावें व तोंडानें पुढील गाणें ह्मणत तसेंच फिरत रहावें:—

गाणें.

माझ्या घोड्याचा झाली नजर । ताका पदर ॥
शेरभर सुपाऱ्या । लवंगा गुजाऱ्या ॥
हजार माणसांमध्यें चंची गमावली । परवां माझा राघू ।
कोणच्या कोणच्या रितीनें बघूं ॥

टाळीचा घोडा.

वर सांगितल्याप्रमाणेंच पण जोडी जोडीनें, एकमेकींकडे तोंड करून वाटोळें बसून, एकमेकींस टाळ्या देत फिरलें, कीं तो टाळीचा घोडा झाला.



पिंगा.



पिंगा.

खेळणारिणींची संख्या.—वाटेल तितकी.

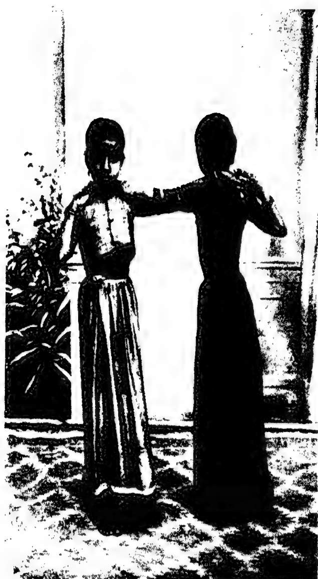
खेळण्याची रीत.—प्रत्येक मुलीनें आपले केस पाठीवर मोकळे सोडून कमरेवर दोन्ही हात ठेवून, उभें रहावें व मान फिरवीत पुढील गाणें म्हणत असावें :—

गाणें.

पिंगा बाई पिंगा । चवळीच्या शेंगा ॥
चवळीच्या शेंगाच नाहीं । मामाच्या लेंकीला नाकच नाहीं ॥
माझा पिंगा गेला खडकी । विसरला फडकी । माझा पिंगा ॥
माझा पिंगा गेला दूरी । आणिल्या तुरी । माझा पिंगा ॥
माझ्या पिंग्याला झाली दृष्टि । उतरा मीठ । माझा पिंगा ॥



अडवळ धूम. पडवळ धूम.



अडवळ धूम. पडवळ धूम.

खेळणारिणींची संख्या.—दोन.

खेळण्याची रीत.— दोघी मुलींनीं एकमेकींकडे तोंड करून समोरा-समोर उभें रहावें व हात लांब करून एकमेकींचीं समोरासमोरील बोटें एकमेकींच्या बोटांत अडकवावीं. याप्रमाणें हातांच्या दोन जोडया केल्यावर दोघींनींहि एकमेकींच्या मानेवर पंजाची खालची बाजू मानेस

गच्च लावून एकेक जोडी ठेवावी व तोंडानें पुढील गाणें म्हणत आपल्या सभोंवतीं वाटोळें फिरत रहावें:—

गाणें.

कारली धुम । पडवळ धुम ॥
पडवळीच्या वेलावर पाय कसा देऊं । पाय कसा देऊं ॥
नागिणीच्या फणीवर दिवा कसा लावूं । दिवा कसा लावूं ॥
मूठभर तांदळाचें वाण कसें देऊं । वाण कसें देऊं ॥
वितभर खणाची चोळी कशी शिवूं । चोळी कशी शिवूं ॥
मामाला लेंक झाली नांव काय ठेवूं । नांव काय ठेवूं ॥

भोर भेंडी.

खेळणारिणींची संख्या.—चार.

खेळण्याची रीत—**अ, ब, क** व **ड** ह्या चार मुलींनीं खालीं दाखविल्याप्रमाणें एकमेकींपासून दोन दोन हातांच्या अंतरावर एकमेकींकडे तोंड करून उभें रहावें :—



भोर भेंडी.

नंतर **अ, ब** यांनीं एकमेकींचे समोरासमोरचे हात धरावे व ते **क** व **ड** यांच्या डोकीवरून त्यांच्या पाठीवर नेऊन ठेवावे. याचप्रमाणें **क** व **ड** यांनीं करावें.

नंतर चौघींनींहि पुढील गाणें म्हणत वाटोळें फिरत रहावें:--

गाणें.

भोर भेंडी भोरी नाचे । अशा खिडक्या नकशीदार ॥
कोण्या ग वाटेनें गेली नार । सोन चांफ्याचा आला बहार ॥

आबिल खेळूं कां ताबील खेळूं.

खेळणारिणींची संख्या.—चार.

खेळण्याची रीत.—चार मुलींनीं एकमेकींपासून दोन दोन हातांच्या अंतरावर वाटोळें गर्भ्यांत उभें राहतात त्याप्रमाणें उभें रहावें. नंतर प्रत्येक मुलीनें प्रथम स्वतः टाळी वाजवावी, मग आपल्या उजवीकडच्या मुली बरोबर टाळी वाजवावी व शेवटीं दोन्ही कडच्या मुलीं बरोबर टाळी वाजवावी. याप्रमाणें एक सारखें करीत असावें व असें करीत असतां तोंडानें पुढील गाणें ह्मणत रहावें :--

गाणें.

आबिल खेळूं का ताबिल खेळूं । गाइ गेल्या खडका गुलाल खेळूं ॥
डबा बाइ डबा चंदनी डबा । आरसा फणी घाल माझी वेणी ॥
आरसा फुटला वेणी सुटली ॥

असें कांहीं वेळ गाणें ह्मटल्यावर शेवटीं **पक्का** घालावा.

पागोटा.

खेळणारिणींची संख्या.—दोन.

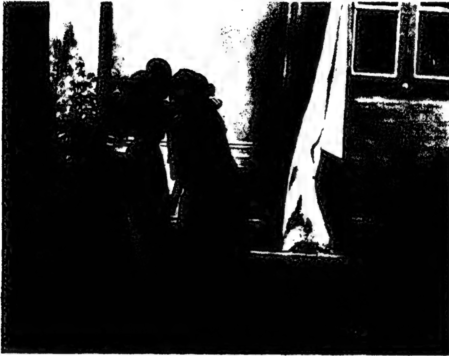
खेळण्याची रीत.—दोघी मुलींनीं एकमेकींकडे तोंड करून एकमेकीं-पासून दहा बारा हातांच्या अंतरावर समोरासमोर उभें रहावें. नंतर एकदां आपल्या उजव्या हातावरून डावा हात व उजव्या पायावरून

डावा पाय, त्याचप्रमाणें एकदां डाव्या हातावरून उजवा हात व डाव्या पायावरून उजवा पाय, ठेवीत दोघींनीहि नाचत नाचत एकमेकींच्या जागेवर जावें. मग उलटून त्याचप्रमाणें करीत पुनः आपल्या मूळच्या जागेवर यावें. याप्रमाणें एक सारखें करीत असावें व असें करीत असतां तोंडानें पुढील गाणें ह्मणत असावें :—

गाणें.

पागोटा । घाली झिंगोटा ॥ सीता बोलावते । पाळणा हालवीते ॥
मथुरेच्या बागेंत जाईन ह्मणते । लाल साडी आणीन ह्मणते ॥

भाले भाल.



भाले भाल.

खेळणारिणींची संख्या.—चार.

खेळण्याची रीत.—दोघी दोघी मुलींनीं एकमेकींच्या खांद्यावर एकेक हात ठेवावा. याप्रमाणें दोन जोडया तयार झाल्यावर त्यांनीं एकमेकींकडे तोंड करून एकमेकींसमोर तीन चार हातांच्या अंतरावर उभें रहावें.

नंतर प्रत्येक मुलीनें तोंडानें पुढील गाणें गात, आपला मोकळा असलेला हात पुढें करीत, पुढें सरकत सरकत, आपल्या जोडीदारणीच्या खांद्या-वरून हात काढून तो आपल्या समोरच्या मुलीच्या खांद्यावर ठेवावा. याप्रमाणें पुनः पुनः करीत रहावें :—

गाणें.

भाले भाल कुसुंबी शाल ॥ दंडावरची चोळी माझी गुजरी लाल ॥

शालुक शालकी.

पगडा फू.

खेळणारिणींची संख्या.—दोन.

खेळण्याची रीत.—दोघी मुलींनीं पाठीस पाठ लावून उभें रहावें. नंतर दोघींनींहि टाळ्या वाजवीत आपापल्या समोंवतीं वाटोळें फिरत फिरत दोन बाजूंस कांहीं अंतरावर जावें व माग वळून पुनः आपल्या मूळच्या जागेवर यावें. याप्रमाणें पुनः पुनः करीत असावें व असें करीत असतां पुढील गाणें तोंडानें ह्मणत असावें :—

गाणें.

शालुक शालकी । तुला मला पालखी ॥
गेलें होतें अंगणीं । विसरलें कंगणी ॥
पगडा फू बाई पगडा फू ॥ १ ॥
गेलें होतें माडी । विसरलें साडी ॥
पगडा फू बाई पगडा फू ॥ २ ॥
गेलें होतें परसां । विसरलें अरसा ॥
पगडा फू बाई पगडा फू ॥ ३ ॥
गेलें होतें तुळशी । विसरलें कळशी ॥
पगडा फू बाई पगडा फू ॥ ४ ॥
अबीर घ्या कोणी तबीर घ्या ।
गाई गेल्या खडका गुलाल घ्या ।
कोणी बुका घ्या ॥ ५ ॥

उंदीर-मांजर.

खेळणारिणींची संख्या.—तीन, एक मोठी मुलगी व दोन लहान मुली.

खेळण्याची रीत.—मोठ्या मुलीनें एके ठिकाणीं उभें रहावें व आपल्या डाव्या हातानें एका मुलीचा हात व उजव्या हातानें दुसऱ्या मुलीचा हात धरून त्यांस अनुक्रमें आपल्या डाव्या व उजव्या बाजूस उभें करावें. ह्या मुलींपैकीं पहिलीस उंदीर व दुसरीस मांजर समजावें.

नंतर मांजरानें उंदराच्या मागें लागावें. उंदरानें त्याच्या सपाट्यांतून सुटण्याकारतां पळत रहावें, ह्मणजे मोठ्या मुलीचा हात न सोडतां उंदीर व मांजर झालेल्या मुलींनीं एकमेकींमागून मोठ्या मुलीसभोंवतीं वाटोळें धांवत रहावें. याप्रमाणें चाललें असतां मोठ्या मुलीसहि जागच्याजागींच फिरावें लागणार हें उघडच आहे.

वर सांगितल्याप्रमाणें खेळत असतां मांजरानें उंदरास धरलें कीं खेळ पुरा होतो.



हिंगण बेट.



हिंगण बेट.

खेळणारिणींची संख्या.--दोन.

खेळण्याची रीत.--दोघी मुलींनीं एकमेकींकडे तोंड करून समोरासमोर बसावें. नंतर दोघींनींहि आपापले पाय पुढें करून जमिनीस टेंकून पावलें उभीं धरावीं व एकमेकींच्या समोरासमोरील पावलाच्या बोटांत बोटें अडकवून एकमेकींचे समोरासमोरील हात धरून त्यांत बोटें अडकवून पुढील गाणें ह्मणत, पुढें मागें झुलत रहावें:—

गाणें.

हिंगण बेटकं । दह्याचं लोटकं ॥

बेटझुली.

खेळणारिणींची संख्या.--दोन.

खेळण्याची रीत.—दोघी मुलींनीं एकमेकींपासून आठ दहा हातांच्या अंतरावर एकमेकींकडे तोंड करून जमिनीस पावलें टेंकून बसावें. नंतर दोघींनींहि आपापल्या गुडघ्या खालून हात घालून ते पुढें काढून एकत्र जोडावे व **पक्का** घालीत आपापल्या सभोंवतीं फिरत रहावें.

गोफ (रास).



गोफ (रास).

खेळणारिणींची संख्या.—चार अथवा चाराचा गुणक.

खेळण्याची रीत.—वरील आकृतींत दाखविल्याप्रमाणें **अ, ब, क** व **ड**, या चार मुलींनीं उभें रहावें. नंतर चौघींनीहि मध्यें दाखविलेल्या बिंदूकडे एकदम धांवत येऊन तेथें टाळ्या वाजवून जागा बदलाव्या, ह्मणजे **अ**नें **ब**च्या जागीं, व **ब**नें **अ**च्या जागीं, **क**नें **ड**च्या जागीं व **ड**नें **क**च्या जागीं जावें. नंतर पुन: पहिल्याप्रमाणेंच मध्यें धांवत येऊन जागा बदलाव्या. याप्रमाणें पुन: पुन: करीत रहावें व असें करीत असतां तोंडानें पुढील गाणें ह्मणत चक्राकार फिरत असावें:—

गाणें.

गजाननाची करूनी स्तुति । खेळ खेळती मंद गति ॥
गजाननातें आधीं नमुनी । जाय पदांबुज वंदोनी ॥
गोपी ह्मणती एकमेकींला । गुण रूपें हरि भुलविला ॥
राधा, चिमणी, ठकि, सगुणी । खेळ खेळती कुंज वनीं ॥

चक्राकारें नाचती । चक्रधराचें यश गाती ॥
गोपी ह्मणती एकमेकीला । आह्मा आधिन हा हरी झाला ॥
शालू नेसुनी अंजिरी । कृष्ण वाजवी खंजिरी ॥
धिन्ना धिन्नक धिन्ना धिन्न । धिन्ना धिन्नक धिन्ना धिन्न ॥
पुनरपि घेऊनि गोप हरी । रासानंदें क्रीडा करी ॥
काय वर्णु त्या सुखासी । रास खेळती कृष्णासी ॥
आनंद झाला मानसीं । हरीकृपेनें सर्वांसीं ॥
महा महिन्यांची रात्र करी । गोपिहेतुनें मुरारी ॥

वाणिणी—धनगरणी.

खेळणारणींची संख्या.—चार किंवा जास्त.

खेळण्याची रीत.—खेळणाऱ्या मुलींपैकीं निम्मेजणींनीं एके ठिकाणीं एकीस एक लागून रांगेनें उभें रहावें व त्यांच्या समोर आठ दहा हातांच्या अंतरावर बाकीच्या मुलींनीं त्यांच्याकडे तोंड करून त्यांच्याचप्रमाणें उभें रहावें. ह्या दोन रांगांपैकीं एका रांगेतील मुलींनीं वाणिणी व दुसऱ्या रांगेतील मुलींनीं धनगरणी व्हावें. नंतर वाणणीनें ह्मणावें—

गाणें.

आह्मी बाई जातिच्या वाणिणी, वाणिणी ॥
लाल लाल गादीवर बसायच्या, बसायच्या ॥
हातीं तराजू घेयाच्या, घेयाच्या ॥
लवंगा तोलून देयाच्या, देयाच्या ॥
पैसा लुटुनी घेयाच्या, घेयाच्या ॥
आठा दिसांनीं न्हायाच्या, न्हायाच्या ॥
तूप-खिचडी खायाच्या, खायाच्या ॥

ह्याप्रमाणें गाणें वाणिणींनीं ह्मटल्यावर मग धनगरणींनीं ह्मणावें—

गाणें.

आह्मी बाई जातीच्या धनगरणी, धनगरणी ॥
अध्या रानांत राह्याच्या, राह्याच्या ॥
शिळे तुकडे खायाच्या, खायाच्या ॥
महिन्याभरानें न्हायाच्या, न्हायाच्या ॥
निरसं दूध प्यायाच्या, प्यायाच्या ॥

याप्रमाणें वाणिणींनीं व धनगरणींनीं कांहीं वेळपर्यंत आळीपाळीनें गाणीं ह्मणावीं.

भोंडल्या. बोंडला (हदगा).

हातक्या.

हा खेळ आश्विन महिन्यांत हस्त नक्षत्रांत मुली खेळत असतात. हस्त नक्षत्रास ज्या दिवशीं आरंभ होतो त्या दिवसापासून हा खेळ खेळण्यास सुरुवात करितात. त्या दिवसापासून हस्त नक्षत्र सपेपर्यंत हा खेळ चालून, ह्या नक्षत्राचे शेवटच्या दिवशीं समाप्ती करितात. हा खेळ फक्त " वांई " व " कोल्हापूर " प्रांतींच खेळतात. इतर प्रांतीं खेळत नाहींत. पण गुजरात प्रांतांतील गर्भ्याचा प्रचारहि त्याचवरून पडलेला असावा व तोहि आश्विन मासांतच गातात.

हा खेळ माजघरांत, देवघरांत, किंवा घरांतील कोणत्याहि आंतल्या दालनांत किंवा अंगणांतहि क्वचित् खेळतात. ज्या जागेंत हा खेळ खेळतात तेथील भिंतींवर मुली चित्रें काढतात व एका मोठ्या कागदावर मोठमोठे हत्ती वगैरे चित्रें काढून तो कागद त्या भिंतीस चिटकवितात व त्याजवर लांकडाची मंडपी टांगून तिजला नाना तऱ्हेची फळ फळावळ बांधून शोभा आणितात.

हा खेळ शेजारीपाजारी मुली जमवून जिचें घर विशेष श्रीमंत असेल तिच्या येथें खेळतात. प्रत्येक मुलगी दर दिवशीं डाळ, तांदूळ एकत्र करून, जिच्या घरीं खेळावयाचें असेल, तिच्या घरीं घेऊन जाते. सर्व मुली जमल्यावर सर्वांचे तांदूळ व डाळ एकत्र करितात व जमिनीवर एक पाट ठेवून, त्याच्यावर ते पसरतात. नंतर त्यांत एक पुरुषाचें व एक स्त्रीचें चित्र काढितात. त्यांतील पुरुषाचे चित्रास "बहिलोबा" व स्त्रीचे चित्रास "बहिलोबाई" असें ह्मणतात. बहिलोबाई ही बहिलोबाची स्त्री होय. नवरात्रांत ज्याप्रमाणें प्रत्येक दिवशीं देवाजवळ फुलांची एक माळ बांधितात, त्याप्रमाणेंच ह्या **बहिलोबा-बहिलोबाई** देवतेजवळ कसल्या तरी फुलांची माळ अगर धान्याच्या कणसाची माळ बांधितात.

या खेळांतील देवता **बहिलोबा** व **बहिलोबाई** यांच्या नांवांपासून हा खेळ धान्य समृद्धीच्या पूजनाचें द्योतक असावेंसें दिसतें. शिवाय हा खेळ ज्या दिवसांत निरनिराळ्या प्रकारचीं धान्यें पिकून तयार होतात, त्याच दिवसांत खेळत असतात. त्यामुळें वरील अनुमानास बळकटी येते. बहिलोबा हा शब्द 'बहुलता' या संस्कृत शब्दाचा अपभ्रंश आहे व त्याचा अर्थ "समृद्धि," "विपुलता," "आबादानी," असा आहे. हिंदुलोकांच्या धर्मशील स्वभावामुळें त्यांच्या तडाक्यांतून देवत्व पावल्या वांचून कितीशा वस्तु सुटल्या आहेत, याचा विचार करितां समृद्धीस देव मानणें, हें मोठेंसें असंभाव्य आहेसें दिसत नाहीं. तसेंच शंकरानें पार्वतीचें व माधवानें रमेचें पाणिग्रहण केलें आहे, ही गोष्ट लक्ष्यांत आणतां, बहिलोबानें बहिलोबाईचा अंगिकार केला, यांत कांहीं वावगें केलें नाहीं, हें सहज समजण्या सारखें आहे.

खेळण्याची रीत.—बहिलोबाची स्थापना केल्यावर सर्व मुली एकमेकींच्या हातांत हात घालून पाटा सभोंवतीं वाटोळ्या उभ्या राहतात. नंतर एक मुलगी गाणें सांगते व बाकीच्या मुली तें गाणें ह्मणतात. गाणें सांगावयाचें ह्मणजे प्रथम त्याचा एक चरण सांगावा व तो बाकींच्यांनीं ह्मटला कीं दुसरा चरण सांगावा. याप्रमाणें सर्व गाणें संपेपर्यंत सांगावें.

गाणें ह्मणत असतां सर्व मुली पुढें मागें किंचित् डुलत डुलत पाटा सभोंवती चक्राकार फिरत असतात.

वर सांगितल्याप्रमाणें हस्त नक्षत्राच्या शेवटच्या दिवसापर्यंत हा खेळ खेळतात. शेवटल्या दिवशीं एकंदर जमलेले तांदूळ, डाळ सर्वजणी घेतात व आणखीहि अवश्य तें सामान घरांतून घेऊन भातुकलीचा खेळ करितात.

भोंडल्याचीं गाणीं अनेक आहेत त्यांपैकीं कांहीं पुढें दिलीं आहेत :—

भोंडल्याचीं गाणीं.

हादुगा मादुगा । तोरणीं गदुगा ॥
तोरणीच्या सोंडवर । बाळ खेळे गोंडवर ॥
एकेक गोंडा आसावला । नगर साडा नेमवला ॥
नेसा ग नेसा माउल्यांनों । चार घरच्या पाव्हण्यांनों ॥
त्या गेल्या खोली । मितानें टाकली डोली ॥
चिटक्या मिटक्या कर्णफूल । तें मी तोडिलें हें फूल ॥
हादग्या देवा वाहिलें । हादग्यानें तें ल्याईलें ॥
हादग्या तुझा तुर तुरा । केतकिच्या मन मोहरा ॥
बहिणी तुझी वेणी ग । केतकीची ती फणी ग ॥
निरोप देरे सोनारा । हातचा विझा डोलाग ॥
सोळा लिंबें झेलीचा । सोळा लिमच्या तालीम ताळ ॥
माळ घातली हनुमंता । हनुमंताची निळी घोडी ॥
येतां जातां कमळें तोडी ॥

गाणें दुसरें.

आड बाई आडवणी । आडाचें पाणी खारवणीं ॥
आह्मी दोघी ब्राह्मणी । ब्राह्मणीचा कांसोटा ॥
गाई गेल्या वासोटा ॥ १ ॥
आड बाई आडवणी । आडांत होती देवळी ॥
त्यांत होता गणोबा । आमचा गणोबा सत्याचा ॥
पाऊस पडला मोत्याचा ॥

गाणें तिसरें.

बाईच्या परसांत भेंडीचें झाड ।
भेंडीचें झाड सारवलें । मामाचें घर थोरवलें ॥
मामाच्या घरी येऊं जाऊं । तूप पोळी खाऊन जाऊं ॥
वाढग मामी तुपाची धार । तुपाची धार गेली वाऱ्यानें ॥
आई आली चुडयानें । बाप आले घोडयानें ॥
बहिणी आल्या पालखीनें । भाऊ आले छत्रीनें ॥
भावोजी आले कुत्रीनें ।
कांहो भावोजी रुसलां । काळा विंचू डसला ॥
काळा विंचू पापी । रांजणाच्या पाठी ॥
रांजण करी खडखडा । पापी लोळे गडबडा ॥

गाणें चवथें.

नणंद भावजय खेळत होत्या ।
खेळतां खेळतां झगडा झाला । भावजईवरि डाव आला ॥
रुसूनि बसली गाईच्या गोठ्या ॥ धृ० ॥
सासुरवासी सुन रुसून बसली कैशी । यादवराया सून
रुसूनि बसली कैशी ॥ १ ॥

सासू गेली समजावयाला । उठ उठ मुली चल घराला ॥
सारा संसार देतें तुजला । मी नाहा यायची तुमच्या
घराला ॥ धृ० ॥ २ ॥

सासरा गेला समजावयाला । उठ उठ मुली चल घराला ॥
लाल साडी देतों तुजला । मी नाहीं यायची तुमच्या
घराला ॥ धृ० ॥ ३ ॥

दीर गेला समजावयाला । उठा उठा वहिनी चला घराला ॥
मी नाहीं यायची तुमच्या घराला ॥ धृ० ॥ ४ ॥

जाऊ गेली समजावयाला । उठा उठा बाई चला घराला ॥
ताकाचा डेरा देतें तुह्माला । मी नाहीं यायची तुमच्या
घराला ॥ धृ० ॥ ५ ॥

नणंद गेली समजावयाला । उठा उठा वहिनी चला घराला ॥
सोन्याची सुपली देतें तुह्माला । मी नाहीं यायची तुमच्या
घराला ॥ धृ० ॥ ६ ॥

पति गेला समजावयाला । उठ उठ राणी चल घराला ।
लाल चाबूक देतों तुजला । उठली ग बाई गजबजोनी । पदर
घेतला सांवरोनी । खोंचण घेतलें आंवळोनी । सासुरवासी
सुन घरासी आली कैशी । यादवराया राणि घारसी
आली कैशी ॥ ७ ॥

गाणें पांचवें.

आरडी बाई परडी ग । परडी एवढ काय ग ॥
परडी एवढं मूळ ग । दारीं मूळ कोण ग ॥
दारीं मूळ सासू ग । सासूनें काय आणलं ग ॥
सासूनें आणल्या सांखळ्या ॥
येत नाहीं बरोबर । बसत नाहीं घोड्यावर ॥ १ ॥

याचप्रमाणें "आरडी बाई परडीग" येथून सुरवात करून फक्त "सासू" या शब्दा ऐवजीं "सासरा" व "सांखळी" या शब्दा ऐवजीं "वाळे" ह्मटलें, कीं तें ह्या गाण्याचें दुसरें कडवें झालें. तसेंच "दीर" व "पैंजण," "जाऊ" व "दृशी" व "नणंद" व "सरी"

हे शब्द "सासू" व "सांखळी" ह्या शब्दांबद्दल ह्मटलें कीं तिसरें, चवथें, पांचवें कडवें तयार होतें. सहावें कडवें पुढें लिहील्याप्रमाणे:—

गाणें सहावें.

आरडी बाई परडी ग । परडी एवढें काय ग ॥
परडी एवढं मूळ ग । दारीं मूळ कोण ग ॥
दारीं मूळ पति ग । पतिनें काय आणलें ग ॥
पतिनें आणलें मंगळसूत्र । येतें तुमच्या बरोबर ॥
बसतें तुमच्या घोड्यावर ॥ ६ ॥

गाणें सातवें.

इथें नीज तिथें नीज कृष्णा माझ्या बाळा ।
मी तर जातें सोनार वाड्या ॥
सोनार दादा कीं सोनार बाई ।
बाळाच्या सांखळ्या झाल्या कीं नाहीं ॥
फिरूनि या तुम्ही साजणी बाई ॥ १ ॥

याचप्रमाणें "इथें नीज तिथें नीज" पासून आरंभ करून "सांखळ्या" बद्दल "वाळे," "पेट्या," "पिंपळपान" वगैरे दागिन्यांचीं नांवें घेऊन हें गाणें पाहिजे तेवढें वाढवितां येतें.

गाणें आठवें.

कृष्णाचें आंगडं बाई । कृष्णाचें टोपडें ।
शिंप्या घरि बाई शिवायला टाकलं ॥
परटा घरीं बाई धुवायला टाकलं । चंद्रभागेंत बाई खळबळीलें ॥
नाग वांफ्यावर बाई पिळीलें । जाइजुईवर वाळविलं ॥
चंदन पाटावर घडी घातली । घडीचा घडरंग बाई ॥
कृष्णाचा पलंग । त्याहि रात्रीं जन्मले गोविंद ॥

फेर.

श्रावण महिन्यांत नागपंचमीच्या दिवशीं मराठ्यांच्या स्त्रिया फेर धरीत असतात. देशावर कित्येक ठिकाणीं देशस्थ ब्राह्मणाच्या स्त्रियाहि फेर धरितात. भोंडल्या व फेर हे दोन्ही खेळ एक सारखेच आहेत. परंतु भोंडल्याचीं जशीं ठराविक गाणीं आहेत, तशीं फेराचीं गाणीं ठराविक नाहींत. फेर धरीत असतां नेहेमींच्या ह्मणण्यांतलींच गाणीं ह्मणत असतात असें नाहीं. परंतु "मज बहुतचि ही आशा होती वहिनी" अथवा "आज अक्रूर हा नेतो श्रीकृष्णाला । सखे काळ कोठूनि आला ॥" अशा प्रकारचीं गर्भ्यांच्या चालींचीं गाणीं हल्लीं म्हणतात. आणि ह्मणून जुनीं फेराचीं गाणीं आह्मीं येथें दिलीं नाहींत.

झोंपाळा.

झोंपाळा, ह्मणजे सरासरी तीन हात लांब व दीड हात रुंद अशी लांकडाची एक जाड फळी असते व तिच्या चारही बाजूच्या चारहि कोपऱ्यांवर चार आंकडे (हूक) बसविलेले असतात. झोंपाळा टांगण्यासाठीं दिवाणखान्यांत अथवा घरांतील दुसऱ्या कोणत्याहि मोठ्या दालनांत एका जाड तुळईला दोन आंकडे (हूक) बसविलेले असतात. त्या हुकामध्यें सरासरी झोंपाळ्याच्या लांबी इतकें अंतर असतें. झोंपाळ्याच्या एकेका हुकांत एकेका बाजूच्या दोन दोन कड्या अटकवितात. इतकें केलें कीं, झोंपाळा टांगला जाऊन बसण्यास तयार होतो. पुष्कळ लोकांच्या घरांतून झोंपाळे कायमचे लटकविलेले असतात व कित्येकांच्या घरीं विशेष प्रसंगींच झोंपाळे टांगण्यांत येतात. कोंकणांत कांहीं ठिकाणीं पावसाळा सुरू झाला कीं, लोखंडाच्या कड्या ऐवजीं तुळईस दोन दोन दोऱ्या बांधून त्या लोंबकळत सोडून त्याच्यावर पाट ठेवितात. हेहि एक प्रकारचे झोंपाळे होत. हे अशा रीतीनें तयार केलेले झोंपाळे पावसाळा संपतांच काढून टाकण्यांत येतात.

झोंपाळे जमिनीपासून इतक्या उंचीवर असतात कीं, त्यांच्यावर बसून खालीं पाय सोडले कीं, ते जमिनीस लागावे. मुली झोंपाळ्यावर बसल्या-

नंतर पुन: पुन: जमिनीवर जोरानें पावलें टेकून पाय ताठ करितात व ते मोकळे सोडतात. असें केलें ह्मणजे झोंपाळ्यास गति मिळते व झोंपाळा मोठ्या वेगानें मागें पुढें फिरूं लागतो.

कधीं कधीं दोन मुली झोंपाळ्याच्या दोन बाजूंस कड्यांस धरून झोंपाळ्यावर उभ्या राहतात व आपल्याकडे कडया ओढून झोंपाळ्यास गति देतात.

झोंपाळ्यावर बसून झोंके घेत असतां मुली निरनिराळीं गाणीं व ओंव्या ह्मणत असतात. पण ओंव्या ह्मणण्याचाच प्रघात विशेष असल्यामुळें व केवळ झोंपाळ्यावरच ह्मणावयाच्या अशा बऱ्याच ओंव्या असल्यामुळें व त्या नीरस असल्यामुळें आह्मीं येथें दिल्या नाहींत. तथापि हल्लींच्या काळांस साजतील अशा **श्रीशिवछत्रपतीं**वरील कांहीं ओंव्या येथें दिल्या आहेत:—

श्रीशिवछत्रपतींवरील

स्त्रियांकरितां ओंव्या.

शिवनेरी किल्ल्यावरी । **शिवराया** प्रसवली ॥
धन्य ती माता झाली । **जीजाबाई** ॥ १ ॥

भाग्य–सूर्योदय । मराठी राज्याचा ॥
उगवला साचा । **शिवनेरी** ॥ २ ॥

धन्य भाग्यवंत । गड **शिवनेरी** ॥
जेथें प्रसवली । **जीजाबाई** ॥ ३ ॥

मैत्र गमावीला । **तानाजी मालूसरा** ॥
शिवरायाचा आसरा । **सिंहगडीं** ॥ ४ ॥

सूर्याजी तानाजी । वीर पराक्रमी ॥
आले लढाईत कामीं । **सिंहगडीं** ॥ ५ ॥

बाळपणींचे गडी । **तानाजी येसू कंक** ॥
गड जिंकीले कित्येक । मोंगलांचे ॥ ६ ॥

डोंगरी **मावळे** । **शिवरायें** जमवीले ॥
गड बहुत जिंकीले । मोंगलांचे ॥ ७ ॥

धिप्पाड मोंगलांचे । शीपाई हरवीले ॥
मावळे धन्य झाले । **शिवाजीचे** ॥ ८ ॥

पाहुनिया छळ । गायी-ब्राह्मणांचा ॥
जीव **शिवाजीचा** । तुटतसे ॥ ९ ॥

परस्त्रीचा छळ । सहन न होई ॥
राजा शिक्षा देई । **संभाजीला** ॥ १० ॥

परस्त्री–धनाचा । लोभ केला ज्यानें ॥
केला **शिवाजीनें** । दंड त्याला ॥ ११ ॥

गुरु **रामदास** । **शिवाजीनें** केला ॥
भूप धन्य झाला । दुनियेंत ॥ १२ ॥

रामदास गुरु । करोनी **शिवाजी** ॥
धन्य जगीं गाजी । म्हणवीला ॥ १३ ॥

रामदास गुरु । शिकवी राजनीती ॥
शिवाजी ती चित्तीं । दृढ करी ॥ १४ ॥

अन्यायें कोणाचें । धन ना लुटावें ॥
शरणागता द्यावें । जीवदान ॥ १५ ॥

परस्त्री–धनाची । आशा न करावी ॥
दुष्टां शिक्षा द्यावी । न्याय करुनी ॥ १६ ॥

शत्रूंच्या अबला । आल्या जरी हातीं ॥
आया बहिणी चित्तीं । समजाव्या ॥ १७ ॥

शत्रूंचीं मंदीरें । ग्राम जाणोनीया ॥
नका जाळोनीया । लूट करूं ॥ १८ ॥

निःशस्त्र शत्रूला । प्राणदान द्यावें ॥
तयाशीं वर्तावें । थोरपणें ॥ १९ ॥

गायी–ब्राह्मणांचें । पालन करोनी ॥
स्वधर्मा रक्षोनी । राज्य करी ॥ २० ॥

यवनें मांडीयला । उत्साद धर्माचा ॥
करी **शिवबा** त्याचा । प्रतीकार ॥ २१ ॥

तुझा **आर्य धर्म** । ज्यांत तूं जन्मला ॥
औरंगजेबें केला । छळ त्याचा ॥ २२ ॥

शेंडी कापोनीया । तोडिती जानवें ॥
उगें कां बैसावें । **शिवबा** तूं ॥ २३ ॥

जबरें घालूनी । मुखांत गोमांस ॥
बाटविती हिंदूंस । यवन ते ॥ २४ ॥

विषयांध यवन । जुलूम करीती ॥
अबला छळीती । ब्राह्मणांच्या ॥ २५ ॥

गायी–ब्राह्मणांचा । करीती हे छळ ॥
पृथ्वी चळचळ । कांपतसे ॥ २६ ॥

कंठ चराचरा । गायींचे चीरीती ॥
हंबरडे फोडीती । रक्षावया ॥ २७ ॥

यज्ञ याग सर्व । गायी–ब्राह्मणांचा ॥
उत्साद मूर्तींचा । मांडीयेला ॥ २८ ॥

आर्य भूमी जेथें । जन्मासी तूं आला ॥
यवनें मांडीयेला । छळ तीचा ॥ २९ ॥

कैसें तुला उगें । **शिवबा** राहावें ॥
क्षत्रिय ह्मणावें । उगीच कां ॥ ३० ॥

वसुंधरा--माता । यवनें भोगीली ॥
फारच गांजली । मोडवी ती ॥ ३१ ॥

सत्पुत्र तियेचा । तूंची एक होस ॥
उतरी शीणास । तियेच्या तूं ॥ ३२ ॥

कापोनी काढावें । कर त्या पाप्यांचें ॥
जेणें श्रीगायींचे । वध केले ॥ ३३ ॥

थुंकले ज्या मुखें । यवन देवावरीं ॥
शिरच्छेद करी । **भवानी**नें ॥ ३४ ॥

ओढोनी बादशहा । मोंगल खालती ॥
बैस तक्तावरती । **शिवराया** ॥ ३५ ॥

अफझूलखान । कपटें माराया ॥
बोलावी **शिवराया** । भेटीसाठीं ॥ ३६ ॥

घालोनी चिलखत । शिरस्त्राण डोईवरी ॥
वाघनखें हातीं घाली । **शिवराया** ॥ ३७ ॥

पायघोळ अंगरखा । चढवूनी तयावरी ॥
दुपेटा बांधी वरी । कमरेला ॥ ३८ ॥

शिरस्त्राण डोईवरी । रूमाल झांकी त्यास ॥
खोंवले मोतीघोस । पगडींत ॥ ३९ ॥

गळ्यांत मोती--कंठा । हातांत हिरकणी ॥
ओंवाळी **सोयराराणी** । **शिवाजी**ला ॥ ४० ॥

मावळे जिवलग । जवळीं बोलाविले ॥
हितगूज सांगितलें ॥ **शिवरायें** ॥ ४१ ॥
गडाच्या पायथ्याशीं । बैसावें दबोनिया ॥
इशारा मिळालीया । वर यावें ॥ ४२ ॥
सोंपवी कारभार । **नीराजीपंता**वरी ॥
शिवाजी घोडीवरी ॥ स्वार झाला ॥ ४३ ॥
घेवोनी हुजऱ्या । एक बरोबर ॥
शिवाजी गडावर । चढों लागे ॥ ४४ ॥
पहातां **अफझुलखान** । आणी अंगांत कांपरें ॥
फसवाया मागें सरे । उगीच तो ॥ ४५ ॥
मुजरा लवोनीया । खानासी अदबीनें ॥
केला **शिवाजी**नें । गडावरी ॥ ४६ ॥
शिपाई खानापाशीं । हत्यारबंद होता ॥
शिवाजी त्या देखतां । भिऊं लागे ॥ ४७॥
शिवाजी भीतरा । जाणोनी खान सांगे ॥
"एक तरफ हो जाना" । शिपायाला ॥ ४८ ॥
"आप तो राजे बहादूर । **शिवाजी** कहलाते ॥
शिपाईको काहे डरते । आवो ऐसे" ॥ ४९ ॥
लटका आदर ऐसा । दावाया खान उठे ॥
शिवाजी तया भेटे । आलिंगोनी ॥ ५० ॥
भेटतां भेटतां । खान बगलेंत ॥
दाबावया पाहत । **शिवाजी**ला ॥ ५१ ॥
जाणोनी इरादा । खानाचा कपटी ॥
वाघनखें पोटीं । खूपशीले ॥ ५२ ॥

घाली समशेरीला । हात **अफझूलखान** ॥
परी अवसान । उरलें नाहीं ॥ ९३ ॥
"पकडो ये काफिरको । मरगया" खान बोले ॥
परी ना कोणी आलें । धावोनिया ॥ ९४ ॥
खानाचा शिपाई । ऐकतां जवळी आला ॥
आडवा वार केला । रायावरी ॥ ९५ ॥
समशेर बोथट झाली । लागोनी चिलखता ॥
पाडी शिपाई उलटा । हुजऱ्या तो ॥ ९६ ॥
मारोनी **अफझूलखान** । बैसला छातीवरी ॥
हत्तीचे माथ्यावरी । छावा शोभे ॥ ९७ ॥
मिळतां ईशारा । **मावळे** ते आले ॥
मोंगल पळविले । गडावरूनी ॥ ९८ ॥
ऐकोनी कीर्ती । बादशहा **दिल्ली**ला ॥
बोलवी **शिवाजी**ला । भेटीसाठीं ॥ ९९ ॥
घेवोनी **संभाजी** । भेटीसाठीं गेला ॥
दरबारीं हाजर झाला । **दिल्ली**माजीं ॥ ६० ॥
दरबारीं बोलावूनी । **दिल्लीं**त अपमान ॥
केला **अवरंगजेबानें शिवाजी**चा ॥ ६१ ॥
क्षत्रिय **शिवाजी**ला । अपमान हें मरण ॥
वांटोनी तो तेथून । उठूं लागे ॥ ६२ ॥
हें देखतां बादशहा । करी सेनापती खूण ॥
ठेवी **शिवाजी** पकडोन । अटकेंत ॥ ६३ ॥
जाणोनी प्रसंग । निमूटपणें साही ॥
अंतरी खिन्न होई । **शिवाजी** तो ॥ ६४ ॥

विश्वासाचा घात । बादशहानें केला ॥
आला **शिवाजी**ला । राग मोठा ॥ ६५ ॥

शिवाजी सिंह शूर । परी पडला सांपळीं ॥
अपमानें मान खालीं । घालीतसे ॥ ६६ ॥

जसवंतसिंह । मैत्र **शिवाजी**चा ॥
होता मोंगल सेनेचा । सेनापती ॥ ६७ ॥

विश्वासाचा घात । पाहोनी तयाला ॥
बादशहाचा आला । क्रोध भारी ॥ ६८ ॥

परी वेळेवर । देवोनी नजर ॥
घातली समशेर । म्यान्यामध्यें ॥ ६९ ॥

जसवंतसिंहाची । ऐकोनी शिफारस ॥
ठेवीला **शिवाजी**स । चईनींत ॥ ७० ॥

मोंगल शिपाई । पाहारा करीती ॥
हालचाली वरती । **शिवाजी**च्या ॥ ७१ ॥

शिपाई सभोंवती । मोंगलें बसवीले ॥
पहारे ठेवीले । जागोजागीं ॥ ७२ ॥

पळाया तेथून । मार्ग **शिवाजी**ला ॥
नाहीं ठेवीयेला । बादशाहानें ॥ ७३ ॥

चागक्ष **शिवाजी** । होता शूर अंगें ॥
मसलती योजूं लागे । अटकेंत ॥ ७४ ॥

आजारीपणाचें । ढोंग आरंभीलें ॥
हकीम बोलावीले । औषधाला ॥ ७५ ॥

द्रव्यवश केला । हकीम आपूला ॥
मग त्या कथीला । गुप्त भेद ॥ ७६ ॥

मसलत पळायाची । केली **शिवाजीनें** ॥
मल्ला हकीमानें । दीला तीस ॥ ७७ ॥
मिठाई हकीमाला । **शिवाजी** पाठवीत ॥
शिपाई झाडा घेत । पाहाऱ्यावरी ॥ ७८ ॥
ऐसा क्रम बहू । दीवस चालला ॥
पहारा चुकवीला । **शिवाजीनें** ॥ ७९ ॥
बसवुनी मिठाईच्या । पेटारीं बाप लेक ॥
चालले भोई लोक । पहाऱ्यावरूनी ॥ ८० ॥
पेटारे मिठाईचे । एक दोन तपासले ॥
मग सर्व जाऊं दीले । शिपायांनीं ॥ ८१ ॥
दिल्लीवेशीपाशीं । आणोनी सोडीले ॥
बंधमुक्त झाले । पिता पुत्र ॥ ८२ ॥
पडोनी बाहेरी । अलंकार अर्पियेले ॥
दारिद्र्य दूर केलें । भोइयांचें ॥ ८३ ॥
घोडे दोन उभे । होते वेशीपाशीं ॥
त्यावर **स्वारी** खाशी । स्वार झाली ॥ ८४ ॥
औरंगजेब जरी । होता धूर्त फार ॥
शिवाजीनें हातावर । तुरी दील्या ॥ ८५ ॥
धन्य त्याची युक्ती । धन्य तो **शिवाजी** ॥
प्रजा सर्व राजी । पुत्रवत ॥ ८६ ॥
तोरणा घेवोनीया । तोरण बांधीयेलें ॥
स्वातंत्र्य खुलें केलें । **आर्यभूचें** ॥ ८७ ॥
अभिषेक रायगडीं । झाला प्रजा धाली ॥
सुवर्णतुळा दीली । ब्राह्मणांला ॥ ८८ ॥

कोंडणा घेवोनीया । मोंगल कोंडीयेले ॥
दैन्य घालवीलें । **आर्यभूचें** ॥ ८९ ॥

सुरतीं इंग्रजांची । वखार लुटीयेली ॥
संपत्ती मिळवीली । अगणीत ॥ ९० ॥

पन्हाळगडावरी । **मावळे** चढवीले ॥
कोंकण जिंकीलें । **शिवाजीनें** ॥ ९१ ॥

मोंगल सरदार । **मिरजाराज** आला ॥
पुरंदरीं वेढा दीला । शिपायांचा ॥ ९२ ॥

हिम्मत **शिवाजी**ची । खचली नाहीं तेणें ॥
अचाट युक्तीनें । सख्य केलें ॥ ९३ ॥

मराठ्यांचे स्वार । खरोखरी शूर ॥
गोवळकोंड्यावर । शह दीला ॥ ९४ ॥

वंसई किल्ल्यावरी । **मावळे** चढवीले ॥
निशाण रोवीलें । मराठ्यांचें ॥ ९५ ॥

सरदार मोंगलांचा । **शाहिस्तेखान** आला ॥
पुण्यांत उतरीला । वाड्यामध्यें ॥ ९६ ॥

निवडक सरदार । घेवोनी बरोबरी ॥
खानाच्या शयनस्थलीं । प्राप्त झाला ॥ ९७ ॥

देखतां **शिवाजी**ला । घाबरा झाला खान ॥
पळाला खिडकींतून । झटदीशीं ॥ ९८ ॥

पळतां वार करी । **शिवाजी** खानावरी ॥
तोडीलीं बोटें चारी । **भवानीनें** ॥ ९९ ॥

शाहिस्तेखानाचा । पुत्र लढण्या आला ॥
तयासी लोळवीला । **शिवाजीनें** ॥ १०० ॥

मोंगल–सेनेची । खोडकी जिरवीली ॥
दहशत बसवीली । **औरंगजेबा** ॥ १०१ ॥

सर्व राज्यावरी । पाणी सोडियेलें ॥
गुरूला अर्पियेलें । **रामदास** ॥ १०२ ॥

स्वधर्म–स्वातंत्र्याला । स्थापोनी मायदेशीं ॥
शिवाजी गुरुपाशीं । लीन झाला ॥ १०३ ॥

सोसूनी कष्ट बहू । स्वराज्य स्थापीयेलें ॥
गुरुपदीं अर्पीयेलें । **शिवाजीनें** ॥ १०४ ॥

निर्लोभ धर्मप्रिय । **शिवाजी छत्रपती** ॥
अजानुबाहू कीर्ती । गात असे ॥ १०५ ॥

शेरभर कोंडा.

खेळगारणींची संख्या.—दोन.

खेळण्याची रीत.—दोन्ही मुलींनीं झोंपाळ्याच्या दोन्ही बाजूंच्या कड्यांस धरून झोंपाळ्यावर उभें रहावें व पुढें लिहिल्याप्रमाणें संवाद करीत झोंके घ्यावे:—

पहिली—शेरभर कोंडा घ्याहो विहिणी । बरव्या लेंकी
द्या हो विहिणी ॥

दुसरी—शेरभर कोंडा घेत नाहीं । बरव्या लेंकी
देत नाहीं ॥

पहिली—दोन शेर कोंडा घ्याहो विहिणी । बरव्या लेंकी
द्या हो विहिणी ॥

दुसरी—दोन शेर कोंडा घेत नाहीं । बरव्या लेंकी
देत नाहीं ॥

ह्याप्रमाणे शंभर शेरांपर्यंत ह्मणावें. शेवटीं—

पहिली—आळाभर मोतीं घ्याहो विहिणी । बरव्या लेंकी द्याहो विहीणी ॥

दुसरी.—आळाभर मोतीं घेतों । बरव्या लेंकी देतों ॥

इतकें झालें कीं खेळ संपतो.

आजीबाई-आजीबाई.

खेळणारणींची संख्या.—वाटेल तितकी.

खेळण्याची रीत.—प्रथम चकून चोर कोण तें ठरवावें. नंतर जी मुलगी चोर होईल तिनें आजीबाई व्हावें व बाकींच्या मुलींनीं नाती व्हावें. नंतर आजीबाईनें एके ठिकाणीं जाऊन बसावें व नातींनीं तिच्याकडे जाऊन तिला विचारावें—

" आजीबाई, आजीबाई, आह्मी खेळायला जाऊं ? "

आजी—नका जाऊं.

नाती—कृपा करून जाऊं द्याना ?

आजी—जा.

मग नातींनीं आजीबाईपासून कांहीं अंतरावर जावें व तेथें कांहीं-तरी खाल्ल्यासारखें करून पुनः आजीबाईकडे यावें व ह्मणावें—

" आलों. "

आजी—कोठें गेलां होतां ?

नाती—आजीबाईच्या इथें.

आजी—मीच आजीबाई.

नाती—आजोबाच्या इथें.

आजी—आजोबानें काय दिलें ?

नाती—डोक्यावरली भाकर.

आजी—माझा वांटा ?

नाती—नाहीं.

नातींनीं " नाहीं " असें ह्मणतांच आजीबाईनें त्यांस धरण्यासाठीं त्यांच्या मागें लागावें व नातींनीं तिच्या हातीं लागूं नये ह्मणून पळूं लागावें.

वर सांगितल्याप्रमाणें पळापळ चालली असतां आजीबाई एखाद्या मुलीस शिवली कीं, ती जिला शिवली असेल ती आजीबाई होते व पहिली आजीबाई झालेली मुलगी नातींत सामील होते व पुनः पूर्वींप्रमाणें खेळ चालतो.

रंगाचा खेळ.

खेळणारणींची संख्या.—तीन किंवा त्याहून जास्त.

खेळण्याची रीत.—प्रथम चकून चोर कोण तें ठरवावें. नंतर उतरलेल्या सर्व मुलींनीं जमिनीवर ओळीनें बसावें व चोरानें त्यांच्या समोर कांहीं अंतरावर उभें रहावें. नंतर बसलेल्या मुलींतील प्रत्येकीनें आपआपणांस कोणत्यातरी रंगाचें नांव ठेवावें. जसें चार मुली बसलेल्या असल्यास एकीनें आपलें नांव **अंजिरी,** एकीनें **किरमिजी,** एकीनें **हिरवी,** एकीनें **पिंवळी,** असें नांव ठेवावें. नांवें ठेवावयाचीं तीं आपापसांत हळू ठेवावीं. चोरास कळूं देऊं नयेत. नंतर चोरानें ह्मणावें—

" राजवाड्यांतील राजपुत्राची टोपी हरवली. कोणी ह्मणतात **माकडा**मारखी होती, कोणी ह्मणतात **पिंवळी** (अथवा दुसऱ्या वांटेल त्या रंगाचें नांव द्यावें) होती. "

याप्रमाणें चोर मुलीनें म्हटल्यावर, तिनें घेतलेल्या रंगाचें नांव जर एखाद्या मुलीनें आपणांस ठेविलें असेल, तर तिनें उठून उभें राहिलें

पाहिजे. ती उभी न राहिल्यास चोरानें तिला शिक्षा करावी. म्हणजे तिला जवळ बोलावून तिच्याकडे कांहीं जिन्नस देऊन " जा, तिकडे रड, " " जा, तिकडे बस, " असें कांहींतरी करण्यास तिला सांगावें. मग तिनें आपल्या जागेवरून उठून जरा दूर जाऊन सांगितल्याप्रमाणें करावें. नंतर चोरानें तिला ये म्हणून बोलवावें. मग तिनें चोराजवळ जाऊन, त्यानें दिलेली वस्तु त्याजला द्यावी व आपल्या मूळच्या जागेवर जाऊन उभें रहावें.

चोरानें घेतलेल्या रंगाचें नांव जर कोणत्याच मुलीनें ठेविलेलें नसेल, तर बसलेल्या मुलींपैकीं पहिलीनें म्हणजे चोराच्या हाताकडे जी मुलगी असेल तिनें ह्मणावें—

" आयसर, होयसर, नायसर, * * सर " (शेवटील सर मागें फुल्या घातल्या आहेत तेथें आपल्या उजव्या हाताकडे जी मुलगी असेल तिनें ठेवलेल्या रंगाचें नांव घेतलें पाहिजे. जसें तिनें " गुलाबी " असें नांव ठेविलें असेल तर " गुलाबीसर, " " हिरवी " असें ठेविलें असेल तर " हिरवीसर " ह्याप्रमाणें).

याप्रमाणें पहिल्या मुलीनें दुसरीचें नांव घेतल्यावर तिनें उठून उभें रहावें. नंतर चोरानें पुनः " राजवाड्यांतील राजपुत्राची, " इत्यादि पूर्वीप्रमाणें म्हणावें. रंगाचें नांव मात्र वाटेल तें घ्यावें. तें नांव कोणाचेंच न निघाल्यास दुसऱ्या मुलीनें पहिल्याप्रमाणेंच " आयसर, " " होयसर, " इत्यादि म्हणून आपल्या उजव्या हाताकडे जी मुलगी असेल, तिचें ठेवलेलें नांव त्याच्या पुढें " सर " हा शब्द लावून घ्यावें. मग तिसऱ्या मुलीनें उठून उभें रहावें. याप्रमाणें पुढेंहि चालवावयाचें. बसलेल्या मुलींपैकीं शेवटच्या मुलीची पाळी आली कीं, तिनें पहिल्या मुलीचें नांव घ्यावें.

एखाद्या मुलीचें नांव चोराकडून उच्चारिलें गेल्यामुळें ती उठून उभी राहिली असल्यास, तिच्या वरच्या मुलीनें तिचें नांव न घेतां तिच्या खालच्या मुलीचें नांव घ्यावें.

वर सांगितल्याप्रमाणें खेळ चालला असतां, बसलेल्या सर्व मुली उभ्या झाल्या कीं खेळ पुरा होतो.

झुणणा.

विहिणी-विहिणी. हंडा हंडापाणी.

खेळणारणींची संख्या.—तीन किंवा त्यांहून जास्त.

खेळण्याची रीत.--खेळणाऱ्या मुलींपैकीं दोघींनीं विहिणी-विहिणी म्हणजे एकीनें मुलाची आई व एकीनें मुलीची आई व्हावें; व बाकींच्यांनीं मुलीच्या आईच्या सोबतिणी व्हावें.

नंतर मुलाच्या आईनें एके ठिकाणीं जाऊन बसावें व मुलीच्या आईनें आपल्या सोबतिणींसह तिच्यापासून दहा बारा हातांच्या अंतरावर उभें रहावें. मग मुलीची आई व तिच्या सोबतिणींनीं एकदां कपाळास टीच लावीत व एकदां टाळी वाजवीत पुढील गाणें म्हणत एकेक पाऊल पुढें टाकीत मुलाच्या आईजवळ यावें :—

गाणें.

झुण्णा बाई झुण्णा । झुण्णा घालूं रात्रीं ॥
दिवीयांच्या ज्योती । माणिकाच्या वाती ॥
राजा बोलाविता । कंगण्या घडावीतो ॥
आजी इथें बसा । आजी तीथें बसा ॥
साखर शेला नेसा । हंडा हंडा पाणी ॥
शिंपी शिंपी लोणी । पाईचा वाळा खुळ खुळ ॥
नाकचें मोतीं झळ झळ ॥

मुलाच्या आईजवळ आल्यानंतर, तिला मुलीच्या आईनें म्हणावें—

"चलाहो विहिणी न्हायाला."

मुलाची आई—काय आणलें बसायला?

मुलीची आई—डुकर.

मुलाची आई—मी नाहीं येत.

नंतर मुलीची आई व तिच्या सोबतिणी या सर्वांनीं मिळून म्हणावें कीं—

"आळा गोटा। निळा गोटा। पदरीं बांधला। सागर गोटा।
विहिणबाईचा (पाय आपटून) ठणकाराच मोठा॥"

नंतर मुलीच्या आईनें आपल्या सोबतिणींसह आपल्या मूळच्या जागीं जावें व पहिल्याप्रमाणेंच गाणें म्हणत, मुलाच्या आईजवळ येऊन तिला न्हायाला बोलवावें. मग मुलाच्या आईनें पुनः "काय आणलें बसायला?" असें विचारावें व मुलीच्या आईनें तिला "**गाढव**" असें उत्तर द्यावें. हें उत्तर ऐकतांच मुलाच्या आईनें पूर्वीप्रमाणेंच "मी नाहीं येत" असा जबाब द्यावा. मग मुलीच्या आईनें "आळा गोटा। निळा गोटा।" इत्यादि पुनः म्हणून आपल्या मूळच्या जागीं जावें.

वर सांगितल्याप्रमाणें मुलीच्या आईनें चार पांच वेळ मुलाच्या आई-जवळ तिला न्हायाला नेण्यासाठीं यावें, व तिनें "काय आणलें बसायाला?" असें विचारिलें कीं "**गाढव,**" "**बैल,**" "**उंट,**" वगैरे उत्तरें द्यावीं. कांहीं वेळ असें केल्यावर शेवटीं तिला "**पालखी**" असें उत्तर द्यावें. तें ऐकतांच मुलाच्या आईनें "येतें" असें म्हणावें.

नंतर मुलीची आई व तिची एक सोबतीण यांनीं आपल्या **हाताची पालखी*** करून तींत मुलाच्या आईस बसवून तिला कांहीं अंतरावर

---

* पृष्ठ ६४ पहा.

नेऊन जमिनीवर बसवावें. मग मुलीच्या आईनें मुलाचे आईस विचारावें–

" तुम्हाला पैठणी कसली पाहिजे ? "

मुलाची आई—हिरवी.

मुलीची आई व तिच्या सोबतिणी—" दे रे गाढवा तुझेंच कातडं. "

इतकें झाल्यावर मुलीच्या आईनें पुनः आपल्या विहिणीस विचारावें–

" तुम्हाला चोळी कसली पाहिजे ? "

मुलाची आई—हिरवी.

मुलीची आई व तिच्या सोबतिणी—" दे रे पोपटा तुझेच कातडं."

नंतर मुलीच्या आईनें मुलाच्या आईस न्हाऊं घालून (लुटुपुटीचें) जेऊं घालावें. असें झालें म्हणजे खेळ पुरा होतो.

सास्वा-सूना.

शिंकें.

खेळणारणींची संख्या.—चार किंवा जास्त.

खेळण्याची रीत.—खेळणाऱ्या मुली चारच असल्यास, त्यांपैकीं दोघींनीं एकमेकीसमोर उभें राहून हात वर करून एकमेकींच्या बोटांत बोटें अडकवून ठेवावीं, म्हणजे तें **शिंकें** होतें व खेळणाऱ्या मुलींची संख्या चारापेक्षां जास्त असल्यास, तीन अथवा अधिक मुलींनीं एकमेकींपासून थोडथोड्या अंतरावर वाटोळें उभें राहून एकमेकींचे हात वर करून त्यांत एकमेकींचीं बोटें अडकवून टाकावीं म्हणजे तें **शिंकें** समजावयाचें.

खेळणाऱ्या मुलींपैकीं दोन शिवाय करून बाकींच्यांनीं शिंकें व्हावें, व राहिलेल्या दोघींपैकीं एकीनें सासू व दुसरीनें सून व्हावें. नंतर सासूनें शिंक्याखालीं स्वयंपाक करण्यास म्हणून बसून--

सासू—सूने, सूने.

सून—ओ.

सासू—लाकडँ आण, लाकडँ.

सून—माकडँ आणूं, माकडँ ?

सासू—अग, लाकडँ, लाकडँ.

सून—बरं हीं घ्या लाकडँ.

सासू—सूने, सूने.

सून—ओ.

सासू—पीठ आण, पीठ.

सून—मीठ आणूं, मीठ ?

सासू—अग, पीठ, पीठ.

सून—हें घ्या पीठ.

सासू—सूने, सूने.

सून—ओ.

सासू—मीठ आण, मीठ.

सून—पीठ आणूं, पीठ ?

सासू—अग मीठ, मीठ.

सून—हें घ्या मीठ.

सासू—सूने, सूने.

सून—ओ.

सासू—गोंवऱ्या आण, गोंवऱ्या.

सून—मोहऱ्या आणूं, मोहऱ्या ?

सासू—अग, गोंवऱ्या आण, गोंवऱ्या.

सून—ह्या घ्या गोंवऱ्या.

सासू—सूने, सूने.

सून—ओ.

सासू—मोहऱ्या आण, मोहऱ्या.

सून—गोंवऱ्या आणूं, गोंवऱ्या?

सासू—अग, मोहऱ्या, मोहऱ्या.

सून—ह्या घ्या मोहऱ्या.

सासू—सूने, सूने.

सून—ओ.

सासू—जेवायला ये जेवायला.

सून—खेळायला जाऊं, खेळायला?

सासू—अग, जेवायला, जेवायला.

सून—ही आलें जेवायला.

वरील संवादांतील सर्व गोष्टी लुटुपुटीच्याच कराव्या, व जेवणहि लुटुपुटीचेंच करावें नंतर—

सासू—सूने, सूने.

सून—ओ.

सासू—उष्टीं काढ, उष्टीं.

सून—गोष्टी सांगूं, गोष्टी?

सासू—अग उष्टीं काढ, उष्टीं.

मग सुनेनें लुटुपुटीचींच उष्टीं काढावीं नंतर—

सासू—सूने, सूने, याच्यांत (शिंक्यात) दहीं दूध झांकून ठेविलें आहे. "मी जातें धुवायला" असें म्हणून सासूनें धुणीं धुवायास म्हणून शिंक्यापासून कांहीं अंतरावर जावें, ती गेल्यावर सूनेनें दरवाज्यास कडी घालून शिंक्यावरील दहीं दूध खावें, मग सासूनें दरवाज्याबाहेर धुणीं धुवून घेऊन येऊन—

सासू—सूने, सूने, दार उघड.

सून—हात नाहीं पोहोंचत.

सासू—उंटावर चढ.

सून—हात नाहीं पोहोंचत.

सासू—हत्तीवर चढ.

सून—हात नाहीं पोहोंचत.

सासू—मुंगीवर चढ.

मग सूनेनें मुंगीवर चढून दार उघडावें. नंतर सासूनें आंत येऊन शिक्यावर दहीं दूध आहे कीं नाहीं तें पहावें व तें तेथें नाहीं असें पहून—

सासू—याच्यांतलें दहीं दूध काय झालें?

सून—मांजरानें खाल्लं.

सासू—आलं कुठून?

सून—चुलींतून.

सासू—गेलें कुठून?

सून—वईंतून.

सासू—तुझी जीभ पाहूं!

मग सूनेनें आपली जीभ दाखवावी. नंतर—

सासू—तूंच ग तूंच सून चोरटी.

सून—सासू पळपुटी.

सासू—सूने, सूने.

सून—ओ.

सासू—तुझ्या पायांतले वाळे काय ग झाले, काय ग झाले?

सून—धाकट्या दिराचं लगीन झालं त्याला हो दिले, त्याला हो दिले.

यात्रमाणें सासूनें एकामागून एक याप्रमाणें निरनिराळ्या दागिन्यांचीं नांवें घेऊन सूनेस विचारावें, व सूनेनें तिच्या सर्व प्रश्नांस "धाकट्या दिराचें लगीन झालें त्याला हो दिले" हेंच उत्तर द्यावें. याप्रमाणें कांहीं वेळ चालल्यानंतर खेळ पुरा होतो.

पक्वान्नें.

खेळणारणींचीं संख्या.—वाटेल तितकी पण सम असावी.

खेळण्याची रीत.—खेळणाऱ्या मुलींनीं आपले दोन समान पक्ष करून, प्रत्येक पक्षांतील मुलींनीं एकमेकींपासून तीन तीन, चार चार, हातांच्या अंतरावर समोरासमोर बसावें. नंतर एका पक्षांतील मुलींनीं कोणतें **पक्वान्न** करावयाचें तें आपसांत ठरवून तें करावें, म्हणजे खरोखर तें **पक्वान्न** करीत असतांनां ज्या ज्या कृति कराव्या लागतात त्या सर्व कृति हातांनीं केल्यासारखें करावें. उदाहरणार्थ, एका पक्षांतील मुलींनीं **पुरण-पोळ्या** करावयाचें ठरविलें आहे असें समजू. आतां ह्या पक्षांतील सर्व मुलींनीं **पुरण-पोळ्यास** लागणारें सर्व सामान तयार करण्यापासून तों **पुरण-पोळ्या** भाजून तयार होईपर्यंतच्या सर्व कृति हातांनीं करून दाखविल्या पाहिजेत.

आतां **पुरण-पोळ्या** करावयाच्या म्हणजे एकीनें आपण हरभरे भरडून डाळ करीत आहेसें दाखवावें व एकीनें आपण डाळ शिजवीत आहेसें दाखवावें. एकीनें आपण कणिक मळीत आहे असें दाखवावें. एकीनें आपण पोळ्या लाटीत आहे असें दाखवावें व एकीनें आपण पोळ्या भाजीत आहे असें दाखवावें. खेळणाऱ्या मुली थोड्या असल्यास एकाच मुलीनें एका मागुन एक याप्रमाणें जास्त कृति करून दाखवाव्या.

वर सांगितल्याप्रमाणें एका पक्षांतील मुलींनीं पोळ्या करून दाखविल्यावर, दुसऱ्या पक्षांतील मुलींनीं त्यांनीं कोणतें पक्वान्न केलें तें सांगितलें पाहिजे; तें त्यांनीं बरोबर न सांगितल्यास त्यांनीं **पक्वान्नें** करावयाचीं, नाहींतर पुनः पाहिल्याने ज्यांनीं केलीं त्यांनींच करावयाचीं.

वर सांगितल्याप्रमाणें निरनिराळीं **पक्वान्नें** करून हा खेळ पाहिजे तेवढा वाढवितां येतो.

टक्याचें भांडण.

खेळणारणींची संख्या.—तीन अथवा अधिक.

खेळण्याची रीत.—खेळणाऱ्या सर्व मुलींनीं जमिनीवर ओळीनें बसावें. नंतर त्यांपैकीं पहिल्या मुलीनें दुसरीस म्हणावें—

"कोण म्हणते टक्का घेतला?"

मग दुसरीनें तिसरीस नांव घेऊन म्हणावें—

"* * म्हणते टक्का घेतला."

नंतर तिसरीनें दुसरीस विचारावें—

"कां ग * * टक्का घेतलास?"

इतकें झाल्यावर चौथ्या मुलीनें "कोण म्हणते टक्का घेतला?" येथपासून सुरवात करून खेळ पुढें चालवावा.

पुढेंहि पहिल्याप्रमाणेंच खेळावयाचें.

साड्यामाड्या.

साऱ्याभाऱ्या पापुड्या.

खेळणारणींची संख्या.—चार किंवा अधिक.

खेळण्याची रीत.—खेळणाऱ्या मुलींपैकीं एका मुलीनें पुढारी

व्हावें, व बाकींच्यांनीं एका रांगेनें उभें रहावें. नंतर पुढारी मुलीनें कोणातरी एका मुलीच्या डोक्यावर हात वाजवीत म्हणावें—

साळ्यामाळ्या पापूड्या । * * (तिचें नांव घेऊन)
चीं लेकरें माकूड्या । * * गेली हुल्लाला ।
हुल्लाहुन आणल्या साळुंक्या ॥ साळुंक्याला नाहीं दोर ।
* * चा नवरा पक्का चोर ॥

नंतर पुढारी मुलीनें पुनः म्हणावें—

"* * तुझ्या नवऱ्याची वाट कोणती ?"

तिनें वर बोट दाखवावें. मग पुढारी मुलीनें म्हणावें—

"थू, थू, थू, सोन्या रुप्याची वाट."

नंतर बाकींच्या मुलींपैकीं कोणीतरी एकीनें पायांची चुल करावी व दुसरीनें तिच्यावर लुटुपुटीच्या पोळया भाजून, त्या झांकून ठेवल्या सारख्या करून, बाहेर म्हणून जरा बाजूस जावें. इकडे जिला नवऱ्याची वाट विचारली असेल त्या मुलीनें त्या पोळया खाल्ल्यानंतर बाहेर गेलेल्या मुलीनें आंत यावें व पोळया नाहींत असें पाहून तिला विचारावें—

"यांतल्या पोळया काय झाल्या ?"

आं०—मांजरीनें खाल्या.

बा०—"आलें कुठून ?"

आं०—चुलींतून.

बा०—"गेलें कुठून ?"

आं०—वइलांतून.

बा०—"तुझी जीभ पाहूं ?"

मग * * नें आपली जीभ दाखवावी, ती पाहिल्यावर पोळ्या भाजणाऱ्या मुलीनें म्हणावें—

"तूंच ग तूंच."

इतकें झालें कीं खेळ पुरा होतो.

आंधळी कोशिंबीर*.

खेळणारणींचीं संख्या.—चारपासून दहापर्यंत.

साहित्य.—एक हातरुमाल.

खेळण्याची रीत.—प्रथम चकून एका मुलीवर चोरपण द्यावें. नंतर चोर झालेल्या मुलीचें दोन्ही डोळे तिला कांहीं न दिसेल अशा रीतीनें हातरुमालानें गच्च बांधावे.

वर सांगितल्याप्रमाणें चोर मुलीचे डोळे बांधल्यावर, इतर मुलींनीं तिच्या सभोंवतीं इकडून तिकडे, तिकडून इकडे, याप्रमाणें फिरत रहावें व असें करीत असतां मधून मधून चोर मुलीस हळूच शिवून पळून जावें. इतर मुली याप्रमाणें करीत असतां, चोर मुलीनें त्यांपैकीं एखाद्या मुलीस धरण्याचा यत्न करीत असावें.

वर सांगितल्याप्रमाणें खेळ चालला असतां, चोर मुलीनें एखाद्या मुलीस धरलें कीं, तिच्यावरून चोरपण निघून तें, तिनें जिला धरलें असेल, तिच्यावर जातें. मग पुनः पूर्वीप्रमाणें खेळ चालतो.

लंगडी कोशिंबीर*.

खेळणारणींची संख्या.—वाटेल तितकी.

खेळण्याची रीत.—प्रथम चकून एका मुलीवर चोरपण द्यावें. नंतर एका हातरुमालानें चोराचे दोन्ही पाय, त्यास इकडे तिकडे सरकतां न येईल अशा रीतीनें बांधावे. मग सुटलेल्या सर्व मुलींनीं चोरासभोंवतीं इकडून तिकडे तिकडून इकडे धांवत चोरावर थपडा माराव्या, व चोरानें त्यांस शिवण्याचा प्रयत्न करावा. याप्रमाणें चाललें असतां, चोर मुलगी एखाद्या मुलीस शिवली कीं, तिच्याकडून चोरपण निघून तें, ती

---

* हे खेळ लहान मुलें देखील खेळतात.

जिला शिवली असेल, तिच्यावर जातें. मग पहिल्या चोराचे पाय सोडून, मग ह्या दुसऱ्या चोराचे पाय बांधावे व पुनः पहिल्याप्रमाणे खेळ चालवावा.

टिकल्यापाणी.

खेळणारणींची संख्या.—वाटेल तितकी.

खेळण्याची रीत.—ह्या खेळांत एक पुढारी मुलगी लागते व एकीवर राज्य द्यावें लागतें. जी मुलगी सर्वांत मोठी असेल, तिनें पुढारी व्हावें, व सर्वानुमतें कोणातरी एका मुलीवर राज्य द्यावें.

नंतर जिच्यावर राज्य दिलें असेल, तिच्या शिवाय बाकीच्या सर्व मुलींनीं एकीकडे जाऊन आपणांस कांहींतरी नांव ठेवावें. पुढारी मुलीस मात्र नांव ठेवण्याचें कारण नाहीं.

नांवें ठेवून झाल्यानंतर पुढारी मुलीनें, ज्या मुलीवर राज्य दिलें असेल, तिचे डोळे आपल्या दोन्ही हातांनीं तिला कांहीं न दिसेल अशा रीतीनें झांकून धरावे, व तोंडानें पुढें लिहिल्याप्रमाणें म्हणावें:—

"चिमणीनें यावें। टिचकी मारून जावें ॥"

मग जिनें आपणास चिमणी हें नांव ठेविलें असेल, त्या मुलीनें राज्य देणाऱ्या मुलीच्या डोकीवर हळूच टिचकी मारावी. मग राज्य देणाऱ्या मुलीनें टिचकी कोणी मारली तें सांगावें. तें तिला बरोबर सांगतां न आल्यास तिच्यावर राज्य कायम रहातें. मग पुढारी मुलीनें पुनः म्हणावें—

"सुंदरीनें यावें। टिचकी मारून जावें ॥"

नंतर जिनें सुंदरी हें नांव आपणांस ठेविलें असेल, तिनें राज्य देणाऱ्या मुलीच्या डोकीवर टिचकी मारावी, व राज्य देणाऱ्या मुलीनें टिचकी कोणी मारिली, तें ओळखावें. तें तिनें न ओळखल्यास पुनः

वर सांगितल्याप्रमाणें चालवयाचें; व ओळखल्यास तिच्यावरून राज्य निवून, तिनें जिला ओळखलें असेल, तिच्यावर जातें. मग पुढें वर सांगितल्याप्रमाणेंच खेळ चालतो.

आगिन पासोडा.

खेळणारणींची संख्या.—सहा अथवा त्याहून जास्त पण सम.

खेळण्याची रीत.—खेळणाऱ्या मुलींनीं आपले दोन समान पक्ष करावे व प्रत्येक पक्षांत एकेका मुलीस पुढारी नेमावें. नंतर दोन्ही पक्षांनीं दोन बाजूंस जाऊन आपणांपैकीं प्रत्येक मुलीस कांहीं तरी निरनिराळें नांव ठेवावें.

नांवें ठेवणें झाल्यानंतर पुढारी मुलींनीं एक पासोडी अगर दुसरा कसलाहि लांब रुंद कपडा घेऊन त्याचीं दोन बाजूंचीं दोन टोंकें हातांत धरून उभें रहावें. याप्रमाणें धरलेल्या कपड्यास "**आगिन पासोडा**" असें म्हणतात. आगिन पासोड्याच्या दोन बाजूंस दोन्ही पक्षांच्या मुलींनीं उभें रहावें.

नंतर कोणत्यातरी एका पक्षांतील पुढारी मुलीनें आपल्या पक्षांतील कोणत्यातरी एका मुलीचें ठेवलेलें नांव घ्यावें. तें ऐकतांच तें जिचें नांव असेल त्या मुलीनें **आगिन पासोड्या**जवळ येऊन उभें रहावें. नंतर दुसऱ्या पक्षांतील मुलींनीं पडद्याजवळ आलेली मुलगी कोण आहे तें सांगितलें पाहिजे. तें त्यांनीं बरोबर सांगितल्यास पडद्याजवळील मुलीनें त्यांच्यांत जाऊन मिसळावें. न सांगितल्यास त्यांच्यापैकीं एका मुलीनें पडद्याजवळील मुलींच्या पक्षांत मिसळावें.

प्रत्येक पुढारी मुलीनें आळीपाळीनें आपल्या पक्षांतील वाटेल त्या एकेका मुलीस **आगिन पासोड्या**जवळ बोलवावें, व दुसऱ्या पक्षांतील मुलींनीं ती कोण आहे, तें ओळखावें.

यांप्रमाणें चाललें असतां एका पक्षांतील सर्व मुली दुसऱ्या पक्षांत जाऊन मिसळल्या कीं खेळ पुरा होतो.

गेंद गेंद शिवा गेंद.



गेंद गेंद शिवा गेंद.

खेळणारणींची संख्या.—वाटेल तितकी.

खेळण्याची रीत.—प्रथम चकून एका मुलीवर चोरपण द्यावें. नंतर सुटलेल्या मुलींपैकीं एका मुलीनें पुढारी व्हावें व एके ठिकाणीं जाऊन बसावें व चोरानें तिच्या मांडीवर डोकें उपडें ठेवून तिच्या पुढ्यांत बसावें. नंतर पुढारी मुलीनें आपल्या दोन्ही हातांनीं चोर

मुलीचे दोन्ही डोळे तिला कांहीं न दिसेल अशा रीतीनें गच्च झांकून धरावे व म्हणावें:—

"गेंद रे गेंद शिवा गेंद । तुझ्या मनांत कोण आहे?"

तिनें असें म्हटल्यावर सुटलेल्या मुलींपैकीं एकीनें चोराजवळ जाऊन त्याच्या पाठीवर आपल्या उजव्या हाताचें एक बोट ठेवावें. मग चोर मुलीनें तर्कानें कोणी बोट ठेविलें असेल तिचें नांव सांगितलें पाहिजे. तें तिनें बरोबर सांगितल्यास तिच्यावरून चोरपण निघून तें जिचें नांव असेल तिच्यावर जातें.

चोरानें सांगितलेलें नांव बरोबर न उतरल्यास, ज्या मुलीनें चोराच्या पाठीवर बोट ठेविलें असेल, तिनें कोठें तरी जाऊन लपून बसावें. मग पुढारी मुलीनें पुनः "गेंद रे गेंद" इत्यादि म्हणावें, व तिनें तसें म्हणतांच, दुसऱ्या एका मुलीनें येऊन चोराच्या पाठीवर बोट ठेवावें. तिचेंहि नांव चोरास बरोबर सांगतां न आल्यास तिनेंहि जाऊन लपावें.

याप्रमाणें चोर मुलगी क्रमानें सर्व मुलींचीं नांवें सांगावयास चुकली कीं अर्थात सर्व मुलींस लपावें लागत. सर्व मुली लपल्यावर पुढारी मुलीनें चोराचे डोळे सोडावे, व पुढें लपंडावाप्रमाणें खेळावें.

एका मुलीवरून चोरपण निघून तें दुसऱ्या मुलीवर गेलें कीं पुनः पहिल्याप्रमाणें खेळ सुरू होतो.

छप्पापाणी*.

छापापाणी.

खेळणारणींची संख्या.—वाटेल तितकी.

खेळण्याची रीत.—आरंभीं सर्व मुलींनीं चकून एकीवर चोरपण द्यावें. नंतर उतरलेल्या मुलींनीं इकडे तिकडे पळत सुटावें, व चोरानें

---

* हा खेळ कधीं कधीं मुलेही खेळतात.

त्यांस धरण्यासाठीं त्यांच्या मागें धांवावें. याप्रमाणें धांवाधांव पळापळ चालली असतां, आपण आतां चोराच्या हातीं लागतों, असें एखाद्या मुलीस वाटल्यास तिनें (१) खालीं बसावें, किंवा (२) ओणवें व्हावें. कारण बसलेल्या अगर ओणव्या मुलीस चोरानें शिवतां कामा नये, असा ह्या खेळांत नियम आहे. दोन मुली ओणव्या असतां जर चोरास त्या दोघींसहि दोन्ही हातांनीं एकदम शिवतां आलें तर "**कावड***" झाली असें ह्मणतात. **कावड** झाली ह्मणजे चोरावरून चोरपण निघतें, व ज्या दोघींस तो शिवला असेल, त्यांपैकीं एकीस चोर ठरविण्यासाठीं तिसरी एक मुलगी त्या दोघींच्या मदतीस जाते. मग ह्या तिघी मुली चकतात, व चोर कोण तें ठरवितात.

"कावड" न होतां जरी खेळतां खेळतां चोर एखाद्या मुलीस शिवला, तरी त्याच्यावरून चोरपण निघून, तें तो जिला शिवला असेल, तिच्यावर जातें. मग पुनः पळापळ सुरू होते, व पूर्वीप्रमाणें खेळ चालतो.

उठी का बेठी.

खेळणारणींची संख्या.—पांच किंवा जास्त.

राज्य देणें.—सर्व मुलींनीं एकमेकींस लागून वाटोळें उभें रहावें. नंतर त्यांपैकीं एकीनें आपल्या डाव्या हाताकडच्या मुलीपासून सुरवात करून (१) **अडम.** (२) **तडम.** (३) **तडतड.** (४) **बाजा.** (५) **हुक्का.** (६) **चिक्का.** (७) **मास.** (८) **करवंद.** (९) **जावी.** (१०) **फुल्ला.** याप्रमाणें शब्द उच्चारीत प्रत्येक शब्दास एक मुलगी, याप्रमाणें आपणासुद्धां सर्व मुली मोजीत जावें, मोजतां मोजतां

* वरील "कावड" मुलांच्या खेळांतील "कावडी" पेक्षां निराळी होय.

सर्व मुलींपैकीं ज्या मुलीवर " **फुल्ला** " हा शब्द येईल, ती मुलगी उतरली असें समजावें. उतरलेल्या मुलीनें बाकींच्यांतून निवून एकीकडे व्हावें. नंतर मोजणाऱ्या मुलीनें उतरलेल्या मुलीच्या पुढच्या (उजव्या हाताकडच्या) मुलीपासून पुन: वर सांगितल्याप्रमाणें मोजावें. याप्रमाणें एक शिवाय करून बाकी सर्व मुली उतरेपर्यंत करावें; जी एक उतरल्यावांचून राहील तिच्यावर राज्य आलें, किंवा ती चोर झाली असें समजावें.

खेळण्याची रीत.—नंतर उजवलेल्या मुलींपैकीं एकीनें चोरास विचारावें—

" उठी का बेठी ? "

चोर—" उठी " किंवा " बेठी " ह्मणावें.

उज०—तांक का रोटी ?

चोर—रोटी किंवा तांक असेंहि ह्मणावें.

उज०—उभ्यानें टिपणार का बसल्यानें टिपणार ?

चोर—" उभ्यानें " किंवा " बसल्यानें " असेंहि ह्मणावें.

वरील संवादांत चोरानें उभ्यानें असें सांगितलें असल्यास, त्यानें इतर मुली उभ्या असतांनांच त्यांस टिपलें पाहिजे. बसलेल्या असतांना शिवतां नये. तसेंच चोरानें " बसल्यानें " असें ह्मटलें असल्यास इतर मुली बसलेल्या असतांनांच त्यांस शिवलें पाहिजे.

चोराचा व उतरलेल्या मुलीचा संवाद झाल्यानंतर उतरलेल्या मुलींनीं पळूं लागावें, व चोरानें त्यांस शिवण्यासाठीं त्यांच्यामागें लागावें.

चोर एखाद्या मुलीस अगदीं शिवण्याच्या बेतांत आला कीं, जर चोरानें " **उभ्यानें** " असें ह्मटलें असेल तर तिनें एकदम खालीं बसावें ; व " **बसल्यानें** " असें ह्मटलें असेल तर उभें रहावें ह्मणजे

चोरास तिला शिवतां यावयाचें नाहीं. चोरानेंहि सर्व मुलींच्या हालचालीकडे बारकाईनें लक्ष्य देत असावें, व एखादी मुलगी बेसावध दिसतांच तिला एकदम जाऊन शिवावें.

वर सांगितल्याप्रमाणें झटापट चालली असतां चोर मुलगी एखाद्या मुलीस शिवली कीं, तिच्यावरून चोरपण निघून तीं जिला शिवली असेल तिच्यावर जातें. नंतर पुनः पहिल्याप्रमाणें खेळ चालतो.

आप्पा-धोप्पा.

आप्पा धप्पा.

खेळणारणींची संख्या.—वाटेल तितकी.

खेळण्याची रीत.—आरंभीं "**उठी का बैठी**" ह्या खेळांत सांगितल्याप्रमाणें पुढील शद्बांनीं एका मुलीवर चोरपण द्यावें :—

(१) आप्पा. (२) धोप्पा. (३) वेणीवेणी. (४) गोप्पा. (५) आणा. (६) दोर. (७) बांधा. (८) चोर. (९) एकण. (१०) मेकण. (११) कचरा. (१२) मोर. (१३) आग. (१४) बाग. (१५) चित्तर. (१६) साग. (१७) भाऊ. (१८) बीज. (१९) खंडी. (२०) कीस. (२१) उतरलं. (२२) तावल. (२३) तवसं. (२४) किल्ल्यांत. (२५) जाऊन. (२६) बैस.

नंतर उतरलेल्या मुलींपैकीं एकीनें पुढारी व्हावें, व बाकीच्यांनीं पाठीमागें दोन्ही हात धरून जमिनीवर रांगेनें बसावें व चोरानें त्याच्यासमोर कांहीं अंतरावर बसावें. मग पुढारी मुलीनें एक लहान खडा हातांत घेऊन, तो हात उतरलेल्या प्रत्येक मुलीच्या अंगावरून फिरवावा,

व असें करीत असतां हळूच चोराच्या लक्ष्यांत न येऊं देतां खडा एकाद्या मुलीच्या हातांत द्यावा. नंतर चोरानें खडा कोणाजवळ दिला तें सांगितलें पाहिजे.

चोर मुलीनें खडा कोणाजवळ आहे, तें बरोबर सांगितल्यास तिच्या-वरून चोरपण निघून, तें जिच्याजवळ खडा दिला असेल, तिच्यावर जातें. चोर मुलीस तें बरोबर सांगतां न आल्यास तिला " **एक महि-न्याची गर्भार** " असें ह्मणतात, व तिच्या वरचें चोरपण कायम राहतें. नंतर पुनः पहिल्याप्रमाणें खडा लपवितात. ह्या दुसऱ्या खेपेस जर चोर मुलगी, तो कोणाजवळ आहे तें सांगावयास चुकली तर तिला " **दोन महिन्याची गर्भार** " असें ह्मणतात. ह्याप्रमाणें क्रमानें नऊ वेळ चोर मुलगी खडा कोणाकडे दिला, तें सांगावयास चुकल्यास ती " **नऊ महिन्यांची गर्भार** " होते.

चोर मुलगी नऊ महिन्यांची गर्भार झाल्यानंतर उतरलेल्या मुली-पैकीं एका मुलीनें तिचे डोळे आपल्या हातांनीं झांकून धरावे, व दुस-रीनें मातीचे लहान लहान नऊ ढीग करून त्यांपैकीं एका ढिगांत तो खडा पुरून ठेवावा. खडा पुरून ठेवल्यावर चोर मुलीचे डोळे सोडावे. मग चोर मुलीनें कोणत्या ढिगांत खडा पुरला आहे तें सांगि-तलें पाहिजे. तें तिनें बरोबर सांगितल्यास खेळ संपतो; न सांगितल्यास तिच्यावरच चोरपण राहून पुनः पूर्वीप्रमाणें खेळ चालतो.

खांब खांबोळ्या.*

तातुंबा आखोमाखो.

खेळणारणींची संख्या.—खांबांच्या संख्ये इतकी.

हा खेळ ज्या ठिकाणीं खांबाचें दालन (विशेषतः मोकळ्या खांबाचें दालन) असेल, त्या ठिकाणीं खेळला पाहिजे. तात्पर्य, ह्या खेळांत धरण्यास मुख्य खांब पाहिजेत.

---

* हा खेळ लहान मुलें फार करून खेळतात.

खेळण्याची रीत.—प्रथम " **उठी का बेठी** " ह्या खेळांत सांगितल्याप्रमाणें खालील शब्दांनीं चोर कोण तें ठरवावें :-

(१) **अचकन्.** (२) **दचकन्.** (३) **गिरिगिरि.** (४) **कचकन्.** (५) **दगडा.** (६) **जोर.** (७) **दगडाचीं.** (८) **कणसें.** (९) **नेलें.** (१०) **चोरा.** (११) **ऊठ ऊठ.** (१२) **मोरा.**

चोर कोण तें ठरल्यावर उतरलेल्या मुलींपैकीं प्रत्येकीनें एकेक खांब धरावा, ह्मणजे खांबास लागून उभें रहावें, व चोरानें " खांब खांबोळ्या, देरे आंबोळ्या " असें ह्मणत, पहिल्या खांबापासून शेवटच्या खांबापर्यंत इकडून तिकडे तिकडून इकडे याप्रमाणें फिरत रहावें.

वर सांगितल्याप्रमाणें चोर फिरत असतां, खांबावरील मुलींनीं खांब बदलीत असावें, ह्मणजे एकीनें दुसरीच्या खांबावर जावें, व दुसरीनें तिच्या खांबावर यावें.

खांबाची अदलाबदल चालली असतां, संधी साधून चोरानें, एकाद्या खांबावरील मुलगी दुसऱ्या खांबावर जात असतां, तिचा खांब आपण धरून बसावें.

ह्याप्रमाणें चोर मुलीनें खांब धरल्यावर ती मोकळी होते, व जी मुलगी खांबावांचून राहील ती चोर होते. मग पुनः पूर्वीप्रमाणें खेळ चालतो.

चार कोंपरे.

हा खेळ **खांबखांबोळ्या**चाच एक प्रकार आहे. हा खेळ ज्या ठिकाणीं चार खांब आहेत अशा ठिकाणीं खेळतां येतो. यांत पांचच मुलींचा समावेश होतो.

ह्या खेळांत जी मुलगी चोर होते तिचे डोळे बांधतात व बाकीच्या चौघी चार खांब धरून उभ्या राहतात. नंतर ह्या चौघी मुली एक-मेकींचे खांब बदलीत राहतात व चोर मुलगी एकेका खांबाजवळ जाऊन तेथें असलेल्या मुलीस धरते, व ती अमुक आहे ह्मणून तिचें नांव घेते. चोर मुलगी खांबाजवळ जाऊन तिनें तेथें असलेल्या मुलीस धरलें कीं त्या खांबावरील मुलीनें चोर मुलीनें आपलें नांव ओळखेपर्यंत खांब सोडतां कामा नये.

वर सांगितल्याप्रमाणें खेळ चालला असतां, चोर मुलीनें एखाद्या मुलीचें नांव बरोबर सांगितलें कीं, तिच्यावरून चोरपण निघून जिचें नांव तिनें सांगितलें असेल तिच्यावर जातें. मग पुनः पूर्वीप्रमाणें खेळ चालतो.

बेडका बेडका पाय धर.

खेळणारणींची संख्या.—वाटेल तितकी.

खेळण्याची रीत.—आरंभीं जमिनीवर एक **तळें**, ह्मणजे खडूनें एक वाटोळें **रंगण** काढावें, व त्यास लागून बाहेर एक **शीळ** व आंत एक बेडकाचें दार काढावें.

नंतर खेळणाऱ्या मुलींपैकीं एकीनें बेडूक व्हावें व तळ्यांतील बेडकाच्या घरांत जाऊन पावलें टेंकून बसावें. नंतर दुसऱ्या मुलीनें शिळेवर बसून कोणी धुणें, कोणी भांडीं घासणें, वगैरे कामें आपण करीत आहों असें दाखवावें, व त्या तसें करीत असतां बेडकानें उडी मारून, त्यांतील कोणातरी मुलीस धरून तळ्यांत न्यावें. नंतर बाकीच्या मुलींनीं तळ्यासभोंवतीं इकडे तिकडे उभें राहून आपापला एकेक पाय तळ्यावर धरीत "बेडका, बेडका पाय धर" असें ह्मणत इकडे तिकडे

जात येत असावें, व त्या ह्याप्रमाणें करीत असतां, बेडकानें त्यांस शिवण्याचा प्रयत्न करीत असावें. मात्र त्यानें तळ्यांतूनच त्यांस शिवलें पाहिजे. तळ्याबाहेर जातां कामा नये.

वर सांगितल्याप्रमाणें चाललें असतां, बेडूक ज्या मुलीस शिवतो ती मुलगी बेडूक होते व तिला तळ्यांत जावें लागतें. मग हा नवीन झालेला बेडूक व पहिला बेडूक मिळून दोघेंहि बाहेरील मुलींस शिवण्याचा यत्न करितात. ह्याप्रमाणें जसजसे नवे नवे बेडूक होतात तसतसे ते तळ्यांत जातात, व तळ्याबाहेरील मुलींस बेडूक करण्याचा प्रयत्न करितात. सर्व मुली बेडूक झाल्या कीं खेळ पुरा होतो.

सुसरीचा खेळ.

खेळणारणींची संख्या.—वाटेल तितकीं.

खेळण्याची रीत.—प्रथम जमिनीवर मागील खेळांत सांगितल्याप्रमाणें एक **तळें** काढावें. नंतर एक मुलगी **सुसर** होते, व तळ्यांत बसते, व बाकींच्या मुली तळ्यावर धुणीं धुवूं लागतात. त्या धुणीं धूत असतां सुसर त्यांस आंत ओढून नेत असते. सर्वांस आंत ओढून घेतल्यावर, एक मुलगी गौळण होऊन तळ्याजवळ जाते, व सुसरीस ओणवी होऊन विचारते—

"तुला दूध पाहिजे काय?"

सुसर "होय" असें उत्तर देते. मग सुसर भांडें आणावयास म्हणून आंत, म्हणजे इतर मुलींपासून किंचित् दूर, जाते. त्याबरोबर गौळण आंतील मुलींस बाहेर ओढून घेते. इतकें झालें कीं खेळ संपतो.



झगडा.

खेळणारणींची संख्या.—दोन.

खेळण्याची रीत.—दोघी मुलींनीं एकमेकींजवळ एकमेकींकडे तोंड करून उभें रहावें. नंतर दोघींनींहि एकदां खालीं वांकून, गुडघ्यापर्यंत हात नेऊन टिचक्या वाजवीत, व एकदां ताठ होऊन आपापल्या सभोंवतीं फिरत, दोन दिशांस जावें व त्याचप्रमाणें करीत पुनः एकमेकींकडे यावें व असें करीत असतां तोंडानें पुढील गाणें म्हणत असावें:—

गाणें.

तुझी लकडी माझी लकडी घालगे जू ॥
आंब्याचे आंबे तोडगे जू ॥
सयाच्या ओंच्या भरगे जू ॥
सयाला वाटे लावगे जू ॥

कीर्तन म्हशी जाशिल कशी.

खेळणारणींची संख्या.—दोन.

खेळण्याची रीत.—दोघी मुलींनीं एकमेकींकडे तोंड करून समोरासमोर उभें रहावें. नंतर दोघींनींहि एकेक हात कंबरेवर ठेवून व एकेका हाताची टीच कानशिलावर ठेवून पुढील गाणें म्हणत आपापल्या जागेवरच नाचत रहावें:—

गाणें.

कीर्तन म्हशी। जाशील कशी ॥
पाटींत भरली। डोकीवर घेतली ॥
कुलूप घातलं। तिथनं गेलें ॥ टेंच लागली ॥
उलथून पडलें। नवऱ्यानें मारलं ॥
रडत आलें। गपकन निजलें ॥

उखाणे.

खुंटावरला कावळा । तोच माझा मावळा ॥ १ ॥
आडांतला कांसरा । तोच माझा सासरा ॥ २ ॥
परड्यांतली भाजी । तीच माझी आजी ॥ ३ ॥
परड्यांतला चांफा । तोच माझा बापा ॥ ४ ॥
अंथरुणांतली पिसू । तीच माझी सासू ॥ ५ ॥
चुलींतली कोलती । तीच माझी चुलती ॥ ६ ॥
दुधावरची साई । तीच माझी आई ॥ ७ ॥

हादुशापाणी.



हादुशापाणी.

खेळणारणींची संख्या.—वाटेल तितकी.

खेळण्याची रीत.—खेळणाऱ्या सर्व मुलींनीं वर्तुळाकार उभें

रहावें व कंबरेवर दोन्ही हात उलटे ठेवून पुढील गाणें म्हणत आपापल्या संभोवतीं वाटोळें फिरत रहावें :—

गाणें.

हादुशापाणी बाई हादुशा ॥
मराठ्या गड्यांनीं दिल्या ठुशा ॥ १ ॥

आड बाई आड.

खेळणारणींची संख्या.—वाटेल तितकी.

खेळण्याची रीत.—खेळणाऱ्या मुलींपैकीं एकीनें आपला एक पाय वर उचलून तो खांबास अगर भिंतीस टेंकून उभें रहावें व बाकीच्या मुलींनीं आपापला एकेक पाय त्या पायावर ठेवावा. नंतर पहिल्या मुलीनें पुढील गाणें म्हणावें :—

गाणें.

आड बाई आडग । सुपारीचं झाडग ॥
त्याला आल्या शेंगा । घालग पोरी पिंगा ॥
एकीचा कीं दोघींचा । भार पडला चौघींचा ॥
मामाच्या लेंकीचा ॥
मामाची लेक गोरी । हळद लावा थोडी ।
हळदीचा उंडा । रेशमाचा गोंडा ॥

सरीचा जोड.

खेळणारिणींची संख्या.—दोन.

खेळण्याची रीत.—दोघी मुलींनीं एकमेकींपासून दहा बारा हातांच्या अंतरावर एकमेकींकडे तोंडें करून उभें रहावें. नंतर एकीनें—

" सरीचा जोड घेऊन भेटायला येऊं बाई भेटायला येऊं ॥ "

व दुसरीनें—

" तुझ्या सरीवरनं माझ्या सरीवरनं उडती उडती पांखरं ॥ जाई बंगल्यांसी ॥ बंगल्याचं पाणी ॥ गिरजा घालते वेणी ॥ संग सोवळ्यांचा ॥ भांग मोत्यांचा ॥ "

असें म्हणत एकमेकींच्या जागेवर जात येत रहावें. प्रत्येक खेपेस " सरी " असेंच न म्हणतां नवीन नवीन दागिन्याचें नांव घ्यावें.

आसोड्या धुऊं का पासोड्या धुऊं.

खेळणारणींची संख्या.—वाटेल तितकी.

खेळण्याची रीत.—खेळणाऱ्या सर्व मुलींनीं जमिनीवर बसून पाय लांब सोडावे. मग सर्वांनींहि तोंडानें पुढें दिलेलें गाणें म्हणत, पाय जवळ ओढावे व पुनः लांब सोडावे. याप्रमाणें एकसारखें करीत रहावें.

गाणें.

आसोड्या धुऊं का पासोड्या धुऊं । आई झाली बाळंतीण गोधड्या धुऊं ॥



अशी लवे तशी लवे.



अशी लवे तशी लवे.

खेळणारणींची संख्या.—वाटेल तितकी.

खेळण्याची रीत.—सर्व मुलींनीं एकमेकींपासून थोडथोड्या अंतरावर उभें रहावें. नंतर सर्वांनींहि पुढील गाणें म्हणत, खालीं बसत बसत एकदम गिरकी घेऊन म्हणजे आपापल्या सभोंवतीं वाटोळें फिरून पुनः ताठ उभें रहावें. याप्रमाणें कांहीं वेळपर्यंत एकसारखें करीत रहावें :—

गाणें.

अशी लवे तशी लवे । कर्दळीचा खांब लवे ॥
तसें माझें आंग लवे । सई गोंडबे गोंडबे ॥



अपाटा का झपाटा.

खेळणारणींची संख्या.—वाटेल तितकी.

खेळण्याची रीत.—सर्व मुलींनीं एकमेकींपासून दोन दोन चार चार हातांच्या अंतरावर उभें रहावें. नंतर तोंडानें पुढील गाणें म्हणत, वर अगर मागें हात करून कुल्ल्यांस पावलें लावीत नाचत रहावें :—

गाणें.

अपाटा कां झपाटा । कारलं कां डोरलं ॥
सासूचं गाठलं । सुनेनें चोरलं ॥

माझीच ओटी भरग सई भरग सई । पांचा पानांचा पांचा फुलांचा
मजवर छकडा धरग सई धरग सई ॥

आंब्याच्या बनीं चलग सई.

खेळणारणींची संख्या.— दोन.

खेळण्याची रीत.—दोघी मुलींनीं एकमेकींपासून आठ दहा हातांच्या अंतरावर समोरासमोर बसावें. नंतर दोघींनींहि आपल्या उंच केलेल्या गुडघ्यांवरील परकर अथवा साडी आपल्या उजव्या हातानें हालवीत तोंडानें पुढील गाणें म्हणत एकदम जागा बदलाव्या, म्हणजे एकदम उठून एकमेकींच्या जागेवर जाऊन पुनः पहिल्याप्रमाणें बसावें. याप्रमाणं पुनः पुनः करीत असावें :—

गाणें.

आंब्याचे बनीं चलग सई चलग सई ॥
पांचच आंबे तोडग सई तोडग सई ॥

ये गौरि ये.

खेळणारणींची संख्या.—दोन.

खेळण्याची रीत.—दोघी मुलींनीं एकमेकींपासून सात आठ हातांच्या अंतरावर एकमेकींकडे तोंड करून बसावें. नंतर दोघींनींहि आपापल्या दोन्ही हातांनीं आपआपल्या पायांचे दोन्ही आंगठे धरावे व पुढील गाणें म्हणत रहावें:—

गाणें.

ये गौरि ये । माझ्या अंगीं ये ॥
येशील तर ये । लवकर ये ॥
दादा मला चनेली दे ॥

तुझ्या पाटल्यां वरनं । माझ्या पाटल्या वरनं ॥
उडती उडती पाखरं । जाती बंगल्याला ॥
बंगल्याचं पाणी । दुर्गा घालते वेणी ॥
भांग सव्रताचा । भांग मोत्यांचा ॥

उजू बाई गुजू.

खेळणारणींची संख्या.—दोन.

खेळण्याची रीत.—दोघी मुलींनीं एकमेकींपासून आठ दहा हातांच्या अंतरावर एकमेकींकडे तोंड करून आसन मांडी घालून बसावें. नंतर प्रत्येकीनें आपल्या उजव्या हातानें उजव्या पायाचा आंगठा धरून पुढें सरकत सरकत दुसरीकडे जावें व दुसरीच्या अगदीं जवळ गेल्यावर, प्रथम जमिनीवर, नंतर आपल्या दोन्ही मांड्यांवर, व शेवटीं दुसरीच्या दोन्ही हातांवर हात मारीत रहावें व तोंडानें पुढील गाणें म्हणत असावें:—

गाणें.

उजू बाई गुजू तुला पाटल्यांचा जोड घेऊन भेटायला येतें । भेटायला येतें ॥

शाहा.

खेळणारगींची संख्या.—दोन किंवा त्याहून अधिक.

खेळण्याची रीत.—आरंभीं खेळणाऱ्या मुलींनीं एकमेकींपासून तीन तीन चार चार हातांच्या अंतरावर उभें रहावें. नंतर सर्वांनींहि एकएकीवरून हात फिरवीत हळू हळू खालीं वांकावें व टिचक्या वाजवाव्या आणि एकदां डोकीवरून हात फिरवीत उभें रहावें.

सर्व मुलींनीं वर सांगितल्याप्रमाणें पुनः पुनः करीत रहावें व तसें करीत असतां पुढील गाणें ह्मणत असावें:—

गाणें.

शा शा । शागुली पोरा शागुली पोरा ॥
केतकी पानाला लाविला तुरा लाविला तुरा ॥ १ ॥
शा शा । शागुली बाई शागुली बाई ॥
केतकी पानाला लाविली जाई लाविली जाई ॥ २ ॥

केतकीचें पान बाई की की.

खेळणारगींची संख्या.—दोन.

खेळण्याची रीत.—दोघी मुलींनीं एकमेकींपासून आठ दहा हातांच्या अंतरावर एकमेकींकडे तोंड करून उभें रहावें. नंतर दोघींनींहि तोंडानें पुढील गाणें ह्मणत, आपापल्या दोन्ही गुडघ्यांवर हात मारीत पुढें जात जात एकमेकींच्या जागेवर जावें, व तेथून उलटून पुनः आपल्या मूळच्या जागेवर यावें. याप्रमाणें एक सारखें करीत रहावें:—

गाणें.

आई मी लहान । केतकीचे पान ॥
मामाला सांग । मला घोडे आण ॥ १ ॥
आई मी मोठी । रंगीत काठी ॥
मामाला सांग । मला श्रावणी पाटी ॥ २ ॥

लाट्या बाई लाट्या.



लाट्या बाई लाट्या.

खेळणारणींची संख्या.—दोन.

खेळण्याची रीत.—दोघी मुलींनीं एकमेकींसमोर एकमेकींकडे तोंड करून उभें रहावें. नंतर दोघींनींहि आपल्या दोन्ही हातांचीं बोटें एकमेकांत अडकवून हात उलटून (तळ हाताची बाजू पुढें करून) ते एकमेकींच्या हातांवर मारीत वाटोळें फिरत रहावें व असें करीत असतां तोंडानें पुढील गाणें ह्मणत असावें:—

गाणें.

लाट्या बाई लाट्या । लिंबोणी लाट्या ॥
मामांनीं दिल्या मला । गुजराती पेट्या ॥



सवतीचें भांडण.

खेळणारणींची संख्या.—दोन.

खेळण्याची रीत.—दोघी मुलींनीं एकमेकीजवळ समोरासमोर तोंड करून उभें रहावें व एकमेकींच्या हातांच्या बोटांत बोटें अडकवून हात वर खालीं करीत पुढील गाणें ह्मणावें:—

गाणें.

राळ्या राळ्याचें कांडण । सवती सवतीचें भांडण ॥
कांडतीस कशाला । भांडतीस कशाला ॥
कांडूं नको । भांडूं नको ॥

यन मेन सवति.

खेळणारणींची संख्या.—दोन.

खेळण्याची रीत.—दोघी मुलींनीं एकमेकींपासून दहा बारा हातांच्या अंतरावर एकमेकींकडे तोंड करून समोरासमोर उभें रहावें. नंतर एकीनें आपला उजवा हात व दुसरीनें आपला डावा हात कंबरेवर ठेवावा, व दुसरा हात पुढें करीत, खालीं वांकत, व पुनः ताठ होत वाटोळें फिरत रहावें. याप्रमाणें फिरत असतां दोघींनींहि तोंडानें पुढील गाणें ह्मणत असावें:—

गाणें.

यनमेन सवती अडुकू अडुकू । यनमेन सवती तडुकू तडुकू ॥
दिंड मोडूं दिंड मोडूं । दिंडांतळें पुरण काढूं ॥



कीस बाई कीस.

खेळणारणींची संख्या.—दोन.

खेळण्याची रीत.—दोघी मुलींनीं समोरासमोर उभें राहून पुढें लिहिल्याप्रमाणें संवाद करावा :—

पहिली—(तळपायांस हात लावून) इथें मुंगी डसली.
दुसरी—मामा गेला नगरी, आतां कोण उतरी.
पहिली—(गुडघ्यांस हात लावून) इथें मुंगी डसली.
दुसरी—मामा गेला नगरी, आतां कोण उतरी.
पहिली—(मांड्यांस हात लावून) इथें मुंगी डसली.
दुसरी—मामा गेला नगरी, आतां कोण उतरी.
पहिली—(कंबरेस हात लावून) इथें मुंगी डसली.
दुसरी—मामा गेला नगरी, आतां कोण उतरी.

ह्याप्रमाणें डोक्यापर्यंत निरनिराळ्या ठिकाणीं हात लावून विचारावें. नंतर—

पहिली—डोकीवर काय ?
दुसरी—पांटी.
पहिली—पांटींत काय ?
दुसरी—लोटी.
पहिली—लोटींत काय ?
दुसरी—पैसे.
पहिली—पैशांचें काय आणायाचें ?
दुसरी—दोडके.
पहिली—दोडके किती ?
दुसरी—वीस वीस.

इतकें झाल्यावर दोघीहि मुलींनीं कंबरेवर दोन्ही हात ठेवून पाय जुळून पुढील गाणें ह्मणत इकडे तिकडे उड्या माराव्या :—

गाणें.

कीस बाई कीस । दोडके कीस ॥
मामाच्या घोड्याला । दाणा नीस ॥ १ ॥

सई सई.

खेळणारणींची संख्या.—दोन.

खेळण्याची रीत.—दोघी मुलींनीं एकमेकींपासून कांहीं अंतरावर समोरा समोर उभें रहावें, व पुढें लिहिल्याप्रमाणें संवाद करावा:—

पहिली—सई, सई ?
दुसरी—ओ.
पहिली—माझ्या लेंकीच्या इथें गेली होतीस काय ?
दुसरी—होय.
पहिली—काय झालें ?
दुसरी—मुलगी.
पहिली—खरेंच सांग तुला नारळ देईन.
दुसरी—मुलगा.
पहिली—निजतो कशावर ?
दुसरी—अर्ध्या आभाळावर.
पहिली—पांघरतो काय ?
दुसरी—अर्धें आभाळ.
पहिली—खेळायला कुठें जातो ?

दुसरी—सुताराच्या इथें.

पहिली—सुतार काय देतो ?

दुसरी—इटी दांडू.

पहिली—तिथून कुठें जातो ?

दुसरी—माळणिच्या इथें.

पहिली—माळीण काय देते ?

दुसरी—फुलांचा झेला.

इतकें झाल्यावर दोघींनीं हि पुढील गाणें ह्मणत इकडे तिकडे नाचावें:—

गाणें.

देग माळणी फुलांचा झेला । माझा नातू खेळकर झाला ॥



भाऊ-बहिणी.



भाऊ-बहिणी.

खेळणारणींची संख्या.—चार.

खेळण्याची रीत.—दोघी मुलींनीं भाऊ व्हावें व दोघींनीं बहिणी व्हावें. नंतर भावांनीं एकमेकांच्या कंबरेवरून अगर खांद्यावरून एकेक हात घालून एक ठिकाणीं उभें रहावें व बहिणींनीं त्यांच्यापासून आठ दहा हातांच्या अंतरावर त्यांच्याकडे तोंड करून त्यांच्याप्रमाणें उभें रहावें. नंतर भावांनीं पुढील गाणें ह्मणत, एकेक पाऊल पुढें टाकीत, बहिणीजवळ जावें व त्यांच्या अगदीं जवळ गेल्यावर मागें वळून गाणें न ह्मणतां एकदम आपल्या जागीं परत यावें.

गाणें.

आह्मी गुजर भाऊ होऊं । गोटांचा जोड तुह्मां म्हाळांत देऊं ॥

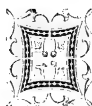
वर सांगितल्याप्रमाणें भाऊ बहिणींकडे जाऊन आल्यावर, बहिणींनीं त्यांच्याचप्रमाणें पुढील गाणें ह्मणत भावांजवळ जावें व पुन: आपल्या- जागीं यावें :—

गाणें.

आह्मी गुजर बहिणी होऊं । गोटांचा जोड तुमचा
(जमिनीवर लाथ मारून) झुगारुन देऊं ॥

नंतर पुन: भावांनीं गोटांऐवजीं दुसऱ्या कसल्याहि दागिन्याचें नांव घेऊन बहिणींकडे जावें, व पुन: आपल्या जागीं यावें. बहिणींनींहि भावांनीं पुन: ज्या दागिन्याचें नांव घेतलें असेल तो "**झुगारून देऊं**" असें ह्मणत त्यांच्याकडे जावें, व तेथून पुन: आपल्या जागीं यावें.

वर सांगितल्याप्रमाणें प्रत्येक खेपेस निरनिराळ्या दागिन्याचें नांव घेऊन हा खेळ पाहिजे तेवढा वाढवितां येतो.



कीकीचें पान.



कीकीचें पान.

खेळणारणींची संख्या.—दोन.

खेळण्याची रीत.—दोघी मुलींनीं एकमेकींपासून आठ दहा हातांच्या अंतरावर एकमेकींकडे तोंड करून उभें रहावें. नंतर दोघींनींहि एकदां टाळी वाजवीत व एकदां एका हाताची टीच कपाळास लावीत पुढील गाणें ह्मणत रहावें:—

गाणें.

किकीचें पान बाई कीकी । सागर मासा सूं सूं ॥ १ ॥
पतंग फुगडी लालुंगा लालुंगा । त्रिंबक थय्या खेळुंगा खेळुंगा ॥२॥
सुसरी मासा सूं सूं सूं सूं । सांगड मासा सूं सूं सूं सूं ॥ ३ ॥
लसणिची कांडी कांहिं सोलेना सोलेना । सवत माझी बोलेना बोलेना ॥
लसणीची कांडी सोलली सोलली । सवत माझी बोलली बोलली ॥४॥

काच किरडा



काच किरडा.

खेळणारिणींची संख्या.—वाटेल तितकी.

खेळण्याची रीत.—खेळणाऱ्या सर्व मुलींनीं आपापलीं दोन्ही पावलें एकत्र जुळून व कंबरेवर हात ठेऊन पुढील गाणें ह्मणत इकडे तिकडे नाचावें :—

गाणें.

काच किरडा । पाय मुरडा ॥
सीता बोलती । पाळणा हालविती ॥



लाह्या.

खेळणारणींची संख्या.—वाटेल तितकी.

खेळण्याची रीत.—खेळणाऱ्या सर्व मुलींनीं जमिनीवर वाटोळें बसून आपापले पाय जोडून ते लांब सोडावे. नंतर त्यांपैकीं एका मुलीनें दुसरीस विचारावें—

" ह्या लाह्या कशाच्या ? "

दुसरीनें उत्तर द्यावें—

" बाजरीच्याग (किंवा " मक्याच्या "
असें कसलें तरी नांव घ्यावें).

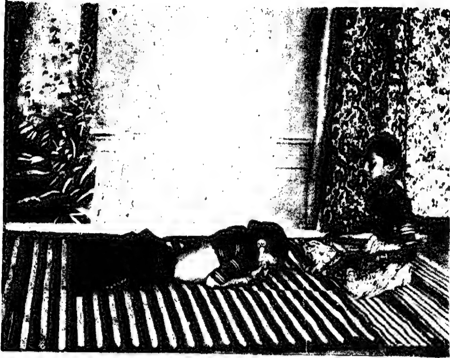
दुसरीनें " बाजरीच्या " असें उत्तर दिल्यास सर्वांनीं एकदम गुडघ्यावर हात मारीत रहावें, ह्मणजे बाजरीच्या लाह्या फोडल्या असें होतें.

दुसरीनें " मक्याच्या " असें उत्तर दिलें असल्यास सर्वांनीं एकदम आपापल्या हातांवर हात मारीत रहावें, ह्मणजे मक्याच्या लाह्या फोडल्या असें होतें.

वर सांगितल्याप्रमाणें पुनः पुनः प्रश्न विचारीत वाटेल तितका वेळ खेळत रहावें.



मासा.



मासा.

खेळणारांची संख्या.—दोन.

खेळण्याची रीत.—दोन्ही मुलींनीं एकमेकींपासून आठ दहा हातांच्या अंतरावर, एकमेकींकडे तोंड करून, उजवें पाऊल डाव्या जांघेवर, व डावें पाऊल उजव्या जांघेवर, ठेवून जमिनीवर बसावें. नंतर पाय तसेच ठेवून उपडें निजावें. असें केलें कीं, प्रत्येकजण मासा होते. नंतर दोन्ही माशांनीं **पक्का** घालीत, पुढें सरकत सरकत एकमेकींच्या जागीं जावें व तेथून उलटून आपल्या जागीं यावें. याप्रमाणें कांहीं वेळपर्यंत पुनः पुनः करीत रहावें.



सुपारी.



सुपारी.

खेळणारणींची संख्या.—दोन.

खेळण्याची रीत—दोघी मुलींनीं एकमेकींच्या पाठीस पाठ लावून उभें रहावें व दोन्ही हात खालीं सोडून, एकमेकांचे हातांचे पंजे धरावे. नंतर दोघींनींहि हात तसेच डोक्यावरून फिरवीत, व आपणहि फिरत, पुढें दिलेलें गाणें म्हणत रहावें :—

गाणें.

त्रिकण सुपारी फोडून दे ।
लाल गुंडी तोडून दे ॥

घर.

खेळणारणींची संख्या.—चार.

खेळण्याची रीत.—दोघी मुलींनीं आपले हात लांब करून एकमेकींच्या हातांच्या बोटांत बोटें अडकवून, समोरासमोर उभें रहावें. त्यांच्या दोन बाजूंस दुसऱ्या दोन मुलींनीं उभें राहून आपापल्या दोन्ही हातांनीं आपाले डोळे झांकून धरावे. यांतील पहिल्या दोन मुली हें घर, व दुसऱ्या दोन मुली हे खांब.

नंतर खांब झालेल्या मुलींनीं खालीं दिलेलें गाणें म्हणत, घरा खालून एकमेकींच्या मागून कांहीं वेळ धांवत रहावें, म्हणजे खेळ पुरा होतो:—

गाणें.

रानांतील पक्षी सुखानें गाती ।
आयुष्य सुखानें घालविती ।
उठा उठा खू खू बोलाविती ॥



मोर.



मोर.

खेळणारांची संख्या.—दोन. पैकीं एक मोठी मुलगी व एक लहान मुलगी.

खेळण्याची रीत.—मोठ्या मुलीनें उभें राहून लहान मुलीस आपणा पुढें आपणास चिकटून उभें करावें व आपल्या दोन्ही हातांनीं खालीं न वाकतां तिला गच्च आंवळून धरावें. नंतर धाकट्या मुलीनें आपल्या दोन्ही पायांनीं मोठ्या मुलीच्या पायांस विळखा घालावा, व आपल्या शरीराचा तोल पुढें करावा. इतकें केलें कीं, धाकटी मुलगी **मोर** झाली असें समजावें. मग मोठ्या मुलीनें मोरास विचारावें:—

"मोरा, मोरा, पाणी किती खोल?"

मग मोरानें आपले दोन्ही हात आपल्या दोन्ही बाजूंस पसरावे. इतकें झालें कीं खेळ संपला.

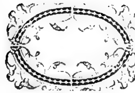
कुलूप किल्ली.

खेळणारणींची संख्या.—सहा.

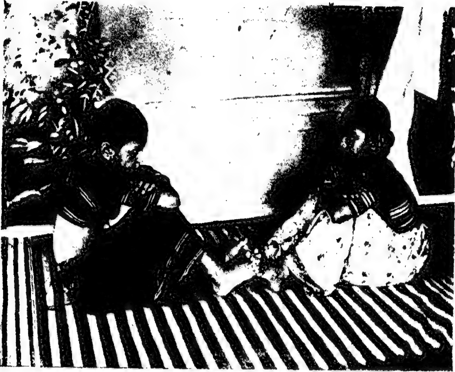
खेळण्याची रीत.—प्रथम तिघी मुलींनीं पाठीस पाठ लावून एकमेकींच्या पायांत पाय अडकवून उभें रहावें. नंतर बाकींच्या तिघींनीं त्यांतील प्रत्येकींपुढें एकेक याप्रमाणें त्यांच्याकडे तोंड करून उभें रहावें. मग पहिल्या तिघीजणींनीं वाटोळें फिरून दुसऱ्या तिघीं बरोबर झिम्मा खेळावा. दुसऱ्या तिघीजणींनीं मात्र आपल्या जागेवरून हालूं नये. पायांत पाय अडकविण्याचे वेळीं पुढील गाणें ह्मणावें: —

गाणें.

घाल सई पाय । नाहीं तर घालीन कुऱ्हाडीचा घाय ॥



जातें.

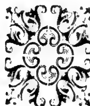


जातें.

खेळणारणींची संख्या.--चार.

खेळण्याची रीत.--दोघी मुलींनीं वरील आकृतींत दाखविल्या-प्रमाणें एकमेकींच्या पायांच्या बोटांत बोटें अडकवून बसावें. असें केलें कीं, तें **जातें** झालें.

जातें तयार झाल्यावर दोघी मुलींनीं त्याच्या दोन बाजूंस उभें राहून, त्यास उचलून तें कांहीं वेळ हालवीत रहावें.



पारिजातक.

खेळणारणींची संख्या.—वाटेल तितकी.

खेळण्याची रीत.—एका मुलीनें **पारिजातक** व्हावें, ह्मणजे एके ठिकाणीं उभें रहावें. नंतर बाकींच्या मुलींनीं **पारिजातका**जवळ जाऊन त्याचीं फुलें तोडावीं, ह्मणजे **पारिजातक** झालेल्या मुलीस हातांनीं धरून हालवावें. फुलें तोडणें झाल्यावर, तीं वेचूं लागावें, ह्मणजे जमिनीवर बसत बसत येऊन हळूच **पारिजातका**ची नजर चुकवून त्यास शिवावें. याप्रमाणें इतर मुली **पारिजातका**स शिवत असतां, त्यानें त्यांपैकीं एकाद्या मुलीस शिवण्याचा यत्न करित असावें; मात्र त्यानें आपल्या जागेवरून हालतां कामा नये. याप्रमाणें चाललें असतां **पारिजातक** एकाद्या मुलीस शिवला कीं **पारिजातक** मोकळा होतो व ज्या मुलीस तो शिवला असेल ती **पारिजातक** होते; व पुनः पहिल्याप्रमाणें खेळ चालतो.

बकुळीचीं फुलें.

हा खेळ **पारिजातका**च्या खेळाप्रमाणेंच आहे. त्यांत एक मुलगी **बकुळी** होते व एक **वाघ** होते. वाघ बकुळीचे रक्षण करण्यासाठीं तिच्याजवळ उभा रहातो व **पारिजातकां**त सांगितल्याप्रमाणें इतर मुली फुलें तोडून नेऊं लागल्या कीं त्यांस प्रतिबंध करितो, ह्मणजे तो उभा असेल तेथूनच त्यांस शिवण्याचा यत्न करितो. **वाघ** एखाद्या मुलीस शिवला कीं, पहिली **बकुळी** मोकळी होते व तो जिला शिवला असेल ती **बकुळी** होऊन खेळ पुनः सुरू होतो.



एकी-बेकी.

खेळणारणींची संख्या.—दोन.

साहित्य.—खेळणाऱ्या दोघी मुलींनीं आपल्याजवळ कांहीं **कवड्या, चिंचोके, गुंजा** अथवा दुसऱ्या मुठींत धरतां येतील अशा कसल्याहि जिनसा घ्याव्या.

खेळण्याची रीत.—प्रथम एका मुलीनें मुठींत कांहीं **चिंचोके** घेऊन ती मूठ दुसऱ्या मुलीपुढें जमिनीवर ठेवावी व तिला विचारावें.—

" **एकी** कां **बेकी** ? "

मग दुसरीनें " **एकी** " किंवा " **बेकी** " असें जें वाटेल तें उत्तर द्यावें. नंतर मूठ आणलेल्या मुलीनें आपली मूठ सोडून आंतील **चिंचोके** मोजून दाखवावे. जर त्यांची संख्या सम असली व उत्तर देणाऱ्या मुलीनें " **बेकी** " असें उत्तर दिलेलें असलें, तर उत्तर देणाऱ्या मुलीस ते सर्व चिंचोके मिळतात. याचप्रमाणें उत्तर देणाऱ्या मुलीनें " **एकी** " असें उत्तर दिलेलें असलें व मुठींतील **चिंचोक्यांची** संख्या विषम असली, तरीहि तिला ते चिंचोके मिळतात. पण जर उत्तर देणाऱ्या मुलीनें " **बेकी** " असें सांगितलें असून मुठींत " **एकी** " निघाली किंवा " **एकी** " असें सांगितलें असून " **बेकी** " निघाली, तर उत्तर देणाऱ्या मुलीनें मुठींत जितके **चिंचोके** असतील, तितके मूठ आणणाऱ्या मुलीस दिले पाहिजेत.

प्रत्येक मुलीनें आळीपाळीनें मूठ आणावी व खेळ पुढें चालवावा.

एकी-बेकीचा खेळ उच्च जातींतील हिंदु लोकांत लग्न समारंभांत वधु-वरांकडून खेळविण्यांत येतो.



शिपाई-चोर.

खेळणारणींची संख्या.—सहा.

साहित्य.—कागदाच्या पांच चिठ्ठया. एका चिठ्ठीवर **शिपाई**, एका चिठ्ठीवर **चोर**, एका चिठ्ठीवर **हुकूमदार**, एका चिठ्ठीवर **कानिस्टेबल**, व एका चिठ्ठीवर **फटके देणारा**, असें लिहावें.

खेळण्याची रीत.—आरंभीं कोणीतरी एका मुलीनें चिठ्ठया दुणून, त्यांच्या घड्या कराव्या व त्या गलत करून जमिनीवर टाकाव्या. नंतर जिनें चिठ्ठया टाकल्या असतील ती शिवाय करून प्रत्येक खेळणारिणीनें त्यांपैकीं एकेक चिठ्ठी उचलावी व ती उघडून पहावी.

नंतर जिनें चिठ्ठया टाकल्या असतील तिनें विचारावें—

" **हुकूमदार** कोण ? "

मग **हुकूमदारा**ची चिठ्ठी जिच्याजवळ असेल तिनें म्हणावें: " **मी.** "

नंतर चिठ्ठया टाकणारणीनें पुन: विचारावें—

" **शिपाई** कोण ? "

मग जिच्याजवळ **शिपाया**ची चिठ्ठी असेल तिनें म्हणावें: " **मी.** "

नंतर चिठ्ठया टाकणारणीनें शिपायास सांगावें: " **चोर पकडून काढ.**"

मग शिपायानें जिच्याजवळ **चोरा**ची चिठ्ठी असेल तिला पकडून चिठ्ठया टाकणारणीकडे पकडून न्यावी.

नंतर चिठ्ठया टाकणारणीनें **शिपायास** सांगावें—

" **चोरास कानिस्टेबल**च्या हवालीं कर. "

मग **चोरास शिपायानें कानिस्टेबल**च्या स्वाधीन करावें, व **कानिस्टेबलानें** त्यास **हुकूमदारा**कडे न्यावें. नंतर **हुकूमदारानें फटके देणारास** बोलावून आणून त्यास **चोरास** फटके देण्यास सांगावें. मग **फटके देणारानें चोरास** फटके मारावे.

इतकें झालें कीं खेळ संपला. मग पुन: वर सांगितल्याप्रमाणें दुसरा खेळ चालतो.



हर हर बोटें.

हा खेळ खेळल्याने करमणूकऱ्या करमणूक होऊन शिवाय सहजी बेरजेच्या मूलतत्वाचे ज्ञानहि प्राप्त होते. हा खेळ मुख्यत्वेकरून **रत्नागिरी** जिल्ह्याच्या दक्षिण भागी खेळत असतात.

खेळणारणींची संख्या.—दोन अथवा अधिक. परंतु जितक्या जास्त खेळणारिणी असतील तितकी खेळास अधिक गंमत येते.

खेळण्याची रीत.—खेळणाऱ्या सर्व मुलींनी जमिनीवर वाटोळे बसावे. नंतर त्यांपैकी प्रत्येकीने '**माझीं बोटें अमुक,**' '**माझीं बोटें अमुक,**' याप्रमाणे आपापली कांहीं बोटें धरावीं, ह्मणजे बोटांची संख्या ठरवावी. बोटे धरणे ती, खेळण [illegible] बोटे किती होतात, ते पाहून त्यांच्या अ [illegible] णार्थ, खेळणाऱ्या मुली पांच आहेत अ [illegible] दहा दहा याप्रमाणे पांचहि मुलींची मि [illegible] तेव्हां प्रत्येकजणीने जी बोटे धरावयाची [illegible] असली पाहिजे; शिवाय प्रत्येकीने धर [illegible] असली पाहिजे. ह्मणजे एकीने पंचवी [illegible] धरतां यावयाची नाहीत. कारण दो [illegible] खेळत असतां त्यांची संख्या सारखी आ [illegible] यावयाचे नाही. ह्या खेळांत पायांच्या [illegible] ह्मणून ती जमेस धरीत नाहीत.

प्रत्येक मुलीने बोटे धरल्यावर, सर्व म [illegible] असे ह्मणत, आपले दोन्ही हात वर उच [illegible] वर कोणी कांही बोटे दुणून, कोणी [illegible] दुणलेली बोटें लांब सोडावी.

नंतर खेळणाऱ्या मुलींपैकी एकीने प्रथम आपली लांब सोडलेली बोटे मोजावी, व मग आपल्या डाव्या हाताकडील मुलीपासून सुरवात करून,

अनुक्रमानें एकी मागून एक याप्रमाणें बाकींच्या सर्व मुलींचीं लांब सोडलेलीं बोटें मोजावीं. बोटें मोजणें तीं आपलीं जितकीं झालीं असतील, त्याच्या पुढील अंकांपासून दुसरीचीं, दुसरीचीं ज्या अंकापर्यंत होतील, त्याच्या पुढील अंकापासून तिसरीचीं, याप्रमाणें मोजावीं; म्हणजे सर्व बोटांची बेरीज करावी. बोटें अमकीनेंच मोजलीं पाहिजेत असें नाहीं, वाटेल तिनें मोजावीं. प्रत्येक खेपेस निरनिराळ्या मुलीनें मोजणें सर्वांत चांगलें. कारण, त्यामुळें प्रत्येक मुलीस मोजण्याची चांगली संवय होईल.

एका खेपेस लांब सोडलेल्या सर्व बोटांची जी बेरीज होईल, तितकीं बोटें ज्या मुलीनें धरलीं असतील, ती मुलगी **उतरली** असें समजावें. जसें, लांब सोडलेल्या बोटांची बेरीज पंचवीस झाल्यास ज्या मुलीनें पंचवीस बोटें धरलीं असतील, ती मुलगी उतरली असें समजावें. लांब [illegible]ल्या बो[illegible] [illegible] तितकीं बोटें कोणीच धरलीं नसल्यास, को[illegible] उतरणार [illegible] [illegible]च आहे.

एक[illegible] बो[illegible] [illegible] [illegible]तीं मोजून झाल्यावर, पुनः पहिल्याप्रमाणें [illegible]मिनतीनु[illegible] [illegible] [illegible] तीं मोजावीं. याप्रमाणें एक शिवाय कर[illegible] [illegible] मुली [illegible] [illegible] पुनः करावें; शेवटीं, जी एक मुलगी [illegible]रावयाची राही[illegible] [illegible]**राज्य** आलें असें समजावें. नंतर राज्य आलेल्या मुलीनें [illegible] [illegible]मुलींच्या **घोड्यांस**, ज्या अनुक्रमानें त्या उतरल्या अस[illegible] [illegible] [illegible]नें "**चंपा***" ह्या खेळांत सांगितल्याप्रमा[illegible] **पाणी** [illegible]. [illegible]**णी** घालणें झालें कीं खेळ संपला.



---

* पृष्ट ९५ पहा.

तास्तं पिंजन.

दस्ता पिंजर.

खेळणारिणींची संख्या.—पांच.

खेळण्याची रीत.—प्रथम खेळणाऱ्या मुलींपैकीं प्रत्येकीनें (१) **तास्तं** (२) **पिंजन,** (३) **खार,** (४) **समुद्र,** (५) **ढोल,** ह्या पांच नांवांपैकीं* वाटेल तें एक नांव आपणांस ठेवावें. नंतर सर्व मुलींनीं मागील खेळांत सांगितल्याप्रमाणें हात वर उचलून जमिनीवर एकदम बोटें सोडावीं. मग त्यांच्यापैकींच कोणीतरी एकीनें, मागील खेळांत सांगितलेल्या अनुक्रमानें, (१) **तास्तं,** (२) **पिंजन,** (३) **खार,** (४) **समुद्र,** (५) **ढोल,** ह्या शब्दांनीं एका शब्दास एक बोट याप्रमाणें लांब सोडलेलीं बोटें मोजावीं. शेवटच्या बोटावर जो शब्द येईल, तें नांव ज्या मुलीनें ठेवलें असेल ती मुलगी उतरली असें समजावें.

नंतर उतरलेल्या मुलीनें खेळांतून निघावें व बाकीच्या चार मुलींनीं बोटें सोडावीं व वर सांगितल्याप्रमाणेंच तीं कोणीतरी मोजावीं. ह्या खेपेसहि शेवटच्या बोटावर जो शब्द येईल तें नांव ज्या मुलीनें ठेविलें असेल ती मुलगी उतरली असें समजावें. बोटें मोजीत असतां शेवटच्या बोटावर जर उतरलेल्या मुलीचें नांव आलें तर कोणीच उतरणार नाहीं, हें उघडच आहे.

वर सांगितल्याप्रमाणें एक शिवाय करून बाकीच्या सर्व मुली उतरेपर्यंत खेळावें. नंतर जी मुलगी उतरावयाची राहिली असेल तिनें उतरलेल्या मुलींच्या **घोड्यांस पाणी**† घातलें पाहिजे. सर्वांस **पाणी** घालून झालें कीं खेळ पुरा होतो.



---

* एकीनें ठेवलेलें नांव दुसरीनें ठेवूं नये. पुण्याकडे व खानदेशांत (१) **दस्ता,** (२) **पिंजर,** (३) **खार,** (४) **कबूतर,** (५) **ढोली,** ह्या नांवांचा उपयोग करितात.

† पृष्ठ ९५ पहा.

कारस्काऱ्या.



कारस्काऱ्या.

खेळणारणींची संख्या.—पांच अथवा अधिक.

खेळण्याची रीत.—खेळणाऱ्या सर्व मुलींनीं एकमेकींचे हात धरून एकाच दिशेकडे तोंड करून उभें रहावें. याप्रमाणें त्या उभ्या राहिल्यावर त्यांच्या दोन टोंकांस ज्या दोन मुली येतील त्यांस **खुंट** ह्मणतात व **खुंटाच्या** मधील सर्व मुलींस **बैल** ह्मणतात.

नंतर खुंटांनीं पुढें लिहिल्याप्रमाणें संवाद करावा :—

प० खुं०—कारस्काऱ्या.

दु० खुं०—काय ह्मणतोस **नाऱ्या** ?

प० खुं०—तुमचा **बैल** शेत खातो.

दु० खुं०—आजचा दिवस खाऊं द्या, उद्यांचा दिवस खाऊं द्या, परवां काळ्या **खुंटाला** बांधून ठेवूं.

प० खुं०—काळा **खुंट** मोडला.

दु० खुं०—आंब्याची डहाळी झडली.

प० खुं०—शंखी जाऊं, का पद्मी जाऊं, हरभरा, का वाटाणा ?

दु० खुं०—**शंखी.**

नंतर पहिल्या खुंटानें " **शंखी, शंखी, शंखी** " असें ह्मणत, सर्वांचीं तोंडें ज्या बाजूस असतील, त्या बाजूनें, दुसऱ्या खुंटाच्या अलीकडील मुलीच्यामागें तिच्या व दुसऱ्या खुंटाच्या मधून जावें व तेथून मागच्या बाजूनेंच आपल्या मूळ ठिकाणीं येऊन उभें रहावें. ती जात असतां तिच्या मागून दुसरा खुंट व त्याजवळील मुलगी यांशिवाय इतर सर्व मुलींनीं जावें व तिच्याचप्रमाणें आपल्या मूळ ठिकाणीं येऊन उभें रहावें. असें करीत असतां सर्वांनीं एकमेकींचे हात गच्च धरले पाहिजेत. एकीनेंहि दुसरीचा हात सोडतां कामा नये.

वर सांगितल्याप्रमाणें एकदां फिरल्यावर दुसऱ्या खुंटाजवळील मुलीच्या हातास आढी पडेल व तिचें तोंड बाकींच्या मुलींच्या मागच्या बाजूस होईल.

नंतर पुन: **खुंटांनीं** वर सांगितल्याप्रमाणें संवाद करावा व पुन: पहिल्या **खुंटानें** ज्या मुलीचें तोंड मागच्या बाजूस झालें असेल ती व तिच्या जवळील मुलगी यांच्या मधून, पहिल्याप्रमाणेंच जावें व त्याच्या मागून दुसरा **खुंट** व त्याजवळील दोन मुली शिवाय करून बाकींच्या सर्व मुलींनीं जावें. ह्या खेपेस दुसऱ्या **खुंटा**पासून दुसऱ्या मुलीच्या हातास आढी पडून तिचें तोंड मागें होईल.

वर सांगितल्याप्रमाणें सर्व **बेलांचीं** तोंडें मागच्या बाजूस होईपर्यंत करावें. मात्र प्रत्येक खेपेस " **शंखी जाऊं** का **पद्मी जाऊं ? हरभरा** का **वाटाणा** " ह्या प्रश्नाचें उत्तर निरनिराळें दिलें पाहिजे व **खुंट** व **बेल** फिरत असतां जें उत्तर दिलें असेल तेंच उत्तर त्यांनीं ह्मणत असलें पाहिजे.

सर्व **बैलांचीं** तोंडें मागच्या बाजूस होऊन त्यांच्या हातांस आढ्या मडल्यानंतर पहिल्या **खुंटानें** ह्मणावें—

" तुमच्या **बैलानें** एकेक हात सोडावा. "

असें ह्मटल्यावर प्रत्येक **बैलानें** आपला एकेक हात खालीं लोंबकळत सोडावा.

मग पहिल्या **खुंटानें** ह्मणावें—

" तुमच्या **बैलानें** दोन दोन हात सोडावे. "

मग प्रत्येक **बैलानें** दुसराहि हात खालीं लोंबकळत सोडावा.

नंतर पहिल्या **खुंटानें** ह्मणावें—

" तुमच्या **बैलानें** इकडे तोंड करावें. "

(कोठें तें हातानें दाखवावें.)

मग सांगितलें असेल त्या दिशेकडे बैलांनीं तोंड करावें.

पुनः पहिल्या **खुंटानें** ह्मणावें—

" तुमच्या **बैलानें** एकेक खुरमांडी घालावी. "

मग प्रत्येक **बैलानें** एकेक गुडघा जमिनीस टेंकून बसावें.

पुनः पहिल्या **खुंटानें** ह्मणावें—

" तुमच्या **बैलानें** दोन दोन खुरमांड्या घालाव्या. "

मग **बैलानें** दोन्ही पायांचे गुडघे जमिनीस टेंकून बसावें.

पुनः पहिल्या **खुंटानें** ह्मणावें—

" तुमच्या **बैलानें** एकेक आसनमांडी घालावी. "

मग बैलांनीं एका पायाचा गुडघा जमिनीस टेंकलेला असेल तसाच टेंकून, दुसरा पाय, आसनमांडी घातली ह्मणजे जसा ठेवितात, तसा ठेवावा.

नंतर पहिल्या **खुंटानें** ह्मणावें—

" तुमच्या **बैलानें** दोन दोन आसन मांड्या घालाव्या. "

मग **बैलानें** आसनमांडी घालून बसावें.

नंतर पहिल्या **खुंटानें** दुसऱ्या **खुंटास** विचारावें—

" **विस्तव** का **तिस्तव** ? "

दु० खुं०—**विस्तव** (किंवा '**तिस्तव**' असेंहि म्हणावें).

प० खुं०—तुझ्या आईचें नांव काय ?

दु० खुं०—**सरस्वतीबाई** (आपल्या आईचें जें नांव असेल तें घ्यावें).

नंतर दोन्ही खुंटांनीं एका बैलाच्या दोन बाजूंस उभें राहून त्याच्या दोन्ही बगलांत हात घालून त्यास उचलावें व पुढील गाणें म्हणत, "**विस्तव** कीं **तिस्तव** ?" ह्या प्रश्नाचें उत्तर "**विस्तव**" असें आलेलें असल्यास, **वीस** व "**तिस्तव**" असें आलेलें असल्यास, **तीस** झोंके त्यास द्यावे :—

गाणें.

सरस्वतीबाईचा पाळणा हालतो का डोलतो ॥
चिंचेंखालीं लोंबतो ॥ १ ॥

याचप्रमाणें एकामागून एक सर्व बैलांस झोंके दिले कीं खेळ पुरा होतो.

हात खंड्या.

खेळणारिणींची संख्या.—दोन.

खेळण्याची रीत.—प्रथम एका मुलीनें आपल्या उजव्या हाताचीं बोटें एकमेकांत गुंतवून, त्यांचीं टोकें एका सपाटींत आणून, डाव्या हातानें फक्त टोकें दिसतील अशा रीतीनें तीं बोटें धरावीं. मग दुसरीनें त्यांतील **मधलें बोट** कोणतें तें धरलें पाहिजे. दुसरीनें मधलें म्हणून एखादें बोट धरलें कीं, पहिलीनें आपला हात मोकळा सोडावा.

जर दुसरीनें धरलेलें **बोट मधलें** निघालें, तर तिची पहिलीस " **एक भाकर** " लागली असें ह्मणतात; न निघाल्यास तिला पहिलीची " **एक भाकर** " लागली असें ह्मणतात.

प्रत्येक मुलीनें आळीपाळीनें एकमेकींस आपलें **मधलें बोट** ओळखण्यास सांगावें व एकमेकींस **भाकऱ्या** लावीत, व लागलेल्या फेडीत, खेळ पुढें चालवावा.

आंबोडी–दांबोडी*.

एडिक–बेडिक.



आंबोडी-दांबोडी.

खेळणारिणींची संख्या.—चारांपासून आठांपर्यंत.

खेळण्याची रीत.—सर्व मुलींनीं जमिनीवर वाटोळें बसावें, व आपआपल्यापुढें आपआपल्या दोन्ही हातांचीं बोटें जमिनीस टेंकून उभीं धरावीं.

---

* हा खेळ लहान मुलें देखील खेळतात.

एका मुलीनें मात्र आपल्या डाव्याच हाताचीं बोटें टेंकावीं व उजवा हात मोकळा ठेवावा.

नंतर, ज्या मुलीनें आपला उजवा हात मोकळा ठेविला असेल तिनें, आपल्या डाव्या हातापासून सुरवात करून, खालीं दिलेल्या शब्दांपैकीं एकेक शब्द उच्चारित, प्रत्येक शब्दास क्रमानें एकेका हातावर बोट ठेवीत जावें. याप्रमाणें बोट ठेवित असतां जिच्या ज्या हातावर शेवटचा शब्द येईल, तिनें तो हात जमिनीवर पालथा ठेवावा.

उच्चारावयाचे शब्द*.

(१) आंबोडी, (२) दांबोडी, (३) घारी, (४) पुरी. (५) पापडी, (६) तेलांत, (७) पडला, (८) विंचू, (९) ताई, (१०) बाईचा, (११) हात, (१२) झाला, (१३) टिंचू.

एक हात उपडा झाल्यावर, त्याच्या पुढील हातांपासून पुनः वर सांगितल्याप्रमाणें शब्द उच्चारीत जावें. याप्रमाणें सर्व हात उपडे होई-पर्यंत करावें. शब्द उच्चारीत असतां, उपड्या झालेल्या हातांवर बोट ठेवूं नये.

---

* कित्येक ठिकाणीं पुढील शब्द उच्चारितात :—

(१) **एडिक,** (२) **बेडिक,** (३) **दामाडी,** (४) **दामाडीची,** (५) **पंचाडी,** (६) **पंचाड कोड,** (७) **कासार,** (८) **हिरवा,** (९) **दाणा,** (१०) **कुडकुडी,** (११) **तेला,** (१२) **धार,** (१३) **वांकुडी,** (१४) **तुपा,** (१५) **धार,** (१६) **उज्र,** (१७) **मडकें,** (१८) **भरलें,** (१९) **कुज्र,** (२०) **गयाची,** (२१) **घोडी,** (२२) **विहाली,** (२३) **यवन,** (२४) **पाडी** (२५) **झाली,** (२६) **अन्ना,** (२७ **मन्ना,** (२८) **शेजे,** (२९) **बाईचा,** (३०) **डावा,** (३१) **उजवा,** (३२) **हातच,** (३३) **कन्ना.**

२–आम-दाम*.



आम-दाम.

वर सांगितल्याप्रमाणें सर्व हात उपडे झाल्यावर, ज्या मुलीनें शद्ब उच्चारिले असतील, तिनें पुढील शद्ब म्हणत. उपड्या झालेल्या हातांवर वर सांगितल्याप्रमाणेंच आपला मोकळा असलेला हात टेंकीत जावें. या खेपेस ज्या हातावर शेवटचा शद्ब येईल, तो हात उलथा करावा व सर्व हात उलथे होईपर्यंत शद्ब ह्मणत हात टेंकीत जावें.

म्हणावयाचे शद्ब†.

(१) आम, (२) दाम, (३) सरप, (४) दाम, (५) सरप, (६) गेला, (७) पाण्याला. (८) तेथें, (९) होता, (१०) वाणी,

* ह्याही खेळांत लहान मुलांचा समावेश होतो.

† कित्येक ठिकाणीं पुढील शद्ब म्हणतात :—

(१) पडकयांव, (२) बेडकयांव, (३) सवाई, (४) लेडकयांव, (५) एक, (६) चिमटा, (७) पळीभर, (८) तूप, (९) घेऊन, (१०) पळून, (११) जाव.

(११) दादा, (१२) वाणी, (१३) दादा, (१४) वाणी, (१५) दादा, (१६) विडा, (१७) दे. (१८) काशीबाई, (१९) काशीबाई, (२०) तेल, (२१) दे. (२२) तेलांत, (२३) पडला, (२४) विंचू, (२५) ताईबाईचा, (२६) पाय, (२७) झाला, (२८) टिंचू.



३-आटक माटक.



आटक-माटक.

सर्व हात उलथे झाल्यानंतर, वरील दोन्ही खेळांत ज्या मुलीनें शब्द म्हटले असतील तिनेंच, पुढील शब्द म्हणत, वर सांगितल्याप्रमाणेंच प्रत्येक हातावर बोट टेंकीत जावें. या खेपेस ज्या मुलीच्या ज्या हातावर शेवटचा शब्द येईल, तिनें तो हात आपल्या पाठीमागें नेऊन ठेवावा, व तिच्या दुसऱ्या हातावर शेवटचा शब्द आल्यावर दुसरा हात पाठीमागें नेऊन तेथें दोन्ही हात एकत्र जोडावे.

म्हणावयाचे शब्द*.

(१) आटक, (२) माटक, (३) चवळ्या, (४) चटक, (५) चवळ्या, (६) झाल्या, (७) गोड, (८) गोड,

---

* पुढील शब्द कित्येक ठिकाणीं म्हणतात :—

(१) आटक, (२) माटक, (३) चने, (४) चटक, (५) चने, (६) झाले, (७) गोड, (८) गोड, (९) तेथें, (१०) बसला, (११) रामजी, (१२) पोर, (१३) रामजी, (१४) पोराचे, (१५) गळ्यांत, (१६) तुळशी. (१७) माळा. (१८) एकेक. (१९) कळा, (२०) फुलेल्या.

(९) **त्यावर,** (१०) **बसला,** (११) **रामजी,** (१२) **पोर,** (१३) **त्याच्या,** (१४) **गळ्यांत,** (१५) **तुळशी,** (१६) **माळ,** (१७) **एकेक,** (१८) **कळी,** (१९) **उकलून,** (२०) **जाव.**

सर्वांचे हात पाठीमागें झाल्यानंतर, सर्वांनींहि आपापले पाय जोडून पुढें सोडावे. नंतर ज्या मुलीनें शद्ब म्हटले असतील, तिनें इतर मुलींपैकीं कोणातरी एका मुलीबरोबर पुढें दिल्याप्रमाणें संवाद करावा:—

प्र०—बाई, बाई हात कोठें गेले ? **उ०**—कोंकणांत (काशीला).

प्र०—कोंकणांतून काय आणलें ? **उ०**—केळीं.

प्र०—केळीं काय केलीं ? **उ०**—खाल्लीं.

प्र०—साल काय केली ? **उ०**—घोड्याला घातली.

प्र०—घोड्यानं काय दिलं ? **उ०**—लीद.

प्र०—लीद काय केली ? **उ०**—कुंभाराला दिली.

प्र०—कुंभारानं काय दिलं ? **उ०**—मडकं.

प्र०—मडकं काय केलें ? **उ०**—विहिरीला दिलें.

प्र०—विहिरीनं काय दिलें ? **उ०**—पाणी.

प्र०—पाणी काय केलें ? **उ०**—तुळशीला घातलं.

प्र०—तुळशीनें काय दिलें ? **उ०**—मंजिऱ्या.

प्र०—मंजिऱ्या काय केल्या ? **उ०**—देवाला वाहिल्या.

प्र०—देवानं काय दिलें ? **उ०**—सुपलीभर सोनं, वाटीभर खीर, ताटभर पुऱ्या. इतकें झालें कीं खेळ संपला.



खडा वरच्यावरच झेलावा. **खडे** उचलीत असतां एकहि **खडा** खालीं राहतां किंवा हातांतून पडतां कामा नये.

१९.-चिलीम.



चिलीम—काचके.

झेलखड्याशिवाय सर्व खडे मुठींत घ्यावे व झेलखडा मुठीवर ठेवावा. नंतर झेलखडा वर उडवून मुठींतील खडे जमिनीवर ठेवावे व झेलखडा खालीं पडण्यापूर्वीच ते उचलून झेलखडा वरच्यावर झेलावा. जमिनीवरील खडे उचलीत असतां एकही खडा जमिनीवर राहतां कामा नये; तसेंच झेलखडा झेलीत असतां तो खालीं पडतां कामा नये.



२०–शिळा.

(शीळ)



शिळा — काचके.

झेलखडा शिवाय करून बाकीचे सर्व खडे मुठींत घ्यावे व मुठीच्या मागच्या बाजूवर झेलखडा ठेवावा. खडे उचलीत असतां एकहि खडा खालीं राहतां कामा नये. तसेंच झेलखडाहि झेलतांना खालीं पडतां कामा नये.

२१–वांग.

झेलखड्याशिवाय सर्व खडे मुठींत घ्यावे. मुठ फिरवून तिच्यावर झेलखडा ठेवावा. नंतर पुढें वरील डावांत सांगितल्याप्रमाणेंच खेळावें.

२२–मूठ.

झेलखड्याशिवाय सर्व खडे मुठींत घ्यावे व झेलखडा मुठीवर ठेवावा. पुढें "**शीळ**" ह्या डावांत सांगितल्याप्रमाणें खेळावें.

१—आपडी थापडी*.

आपड थापड. आमटी चिमटी.

खेळणारिणींची संख्या.—चारपासून आठपर्यंत.

खेळण्याची रीत.—सर्व मुलींनीं जमिनीवर वाटोळें बसावें व आपल्या-पुढें एकमेकींच्या हातांवर एकमेकींचे हात ठेवावे. एका मुलीनें मात्र आपला एक हात मोकळा ठेविला पाहिजे.

नंतर ज्या मुलीनें आपला हात मोकळा ठेविला असेल, तिनें पुढील गाणें ह्मणत, आपला मोकळा असलेला हात, मधील हातांवर एकदां उलथा व एकदां पालथा याप्रमाणें मारीत रहावें :—

गाणें.

आपडी थापडी । गुळाची पापडी ॥
धम्मक लाडू । तेल काढू ॥
तेलगीचें एक पान । धरग बी बी हाच कान ॥

गाणें एकदां ह्मणून संपलें, कीं तें ज्या मुलीच्या ज्या हातावर संपलें असेल, तिनें त्या हातानें तीच्या जवळ असलेल्या मुलीचा त्याच बाजूचा कान धरावा.

एक कान धरला गेल्यानंतर पुनः वर सांगितल्याप्रमाणेंच गाणें ह्मणत हात मारावयाचा. याचप्रमाणें एक शिवाय करून बाकी सर्व कान धरले जाईपर्यंत करावयाचें.

---

* हा खेळ ४--५ वर्षांच्या लहान मुली व मुलें खेळतात.

शेवटीं गाणें ह्मणणाऱ्या मुलीनें नुसतें गाणें ह्मणत जमिनीवरच हात मारावा व शिल्लक असलेला कान धरावा.

कानोल्या*.



कानोल्या.

सर्व मुलींचे कान धरले गेल्यानंतर सर्व मुलींनीं एकदम पुढें मागें किंचित् डुलत पुढील गाणें ह्मणावें व मग एकमेकींस गुदगुल्या कराव्या :-

गाणें.

च्याऊं म्याऊं पत्रावळींचें पाणीं पिऊं
भुरकन् उडून जाऊं ॥ १ ॥

इतकें झालें कीं खेळ संपला.

* हा खेळहि फार लहान मुली व मुलें खेळतात.

आंबा*.



आंबा.

खेळणारणींची संख्या.—चार किंवा अधिक.

खेळण्याची रीत.—खेळणारणींपैकीं एका मुलीनें सुतार व्हावें. नंतर सर्व मुलींनीं जमिनीवर वाटोळें बसावें. मग सुतारानें आपला एक पाय जरा लांब सोडून त्याचे एक पाऊल जमिनीवर टेंकून उभें धरावें व बाकींच्या सर्व मुलींनीं त्याच्यावर आपापलीं एकेक मूठ ठेवावी. इतकें केलें कीं तो **आंबा** झाला.

नंतर एका मुलीनें सुतारास ह्मणावें—

" सुतारा, सुतारा, आंबा काप. "

सु०—मी जातों कामाला.

पुनः पहिल्या मुलीनेंच ह्मणावें—

" सुतारा, सुतारा, आंबा काप. "

* विशेषें करून मागचे तिनही खेळ लहान मुलें खेळतात.

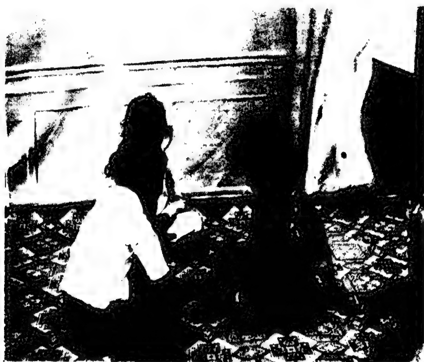
मु०—मी जातों बाजारांत.

नंतर आणखी एकदां पहिल्याच मुलीनें सुतारास आंबा कापण्यास सांगावें. मग सुतारानें आंबा कापावा व त्यांस विचारावें —

" **आंबट का गोड ?** "

त्यांनीं दोहोंपैकीं एक उत्तर द्यावें. इतकें झालें, कीं खेळ संपतो.

फणस*.



फणस.

खेळणारिणींची संख्या.—तीन किंवा अधिक.

खेळण्याची रीत.—एका मुलीनें फणस करावा, ह्मणजे आपले दोन्ही पाय आपल्या पुढें किंचित् लांब सोडून पावलें एकत्र जोडावीं, व त्यांचेवर आपले दोन्ही हात चित्रांत दाखविल्याप्रमाणें ठेवावे. नंतर दुसऱ्या दोघी मुलींनीं पुढें लिहिल्याप्रमाणें संवाद करावा:—

प्र०—भटो भटो ? उ०—ओ.

प्र०—कोठें गेलां होतां ? उ०—घांटावर.

प्र०—घांटावरून काय आणलें ? उ०—बैल.

प्र०—बैलावर काय ? उ०—गोणी.

प्र०—गोणींत काय ? उ०—हंडा.

प्र०—हंड्यांत काय ? उ०—तांब्या.

प्र०—तांब्यांत काय ? उ०—पंचपात्री.

प्र०—पंचपात्रींत काय ? उ०—डबी.

प्र०—डबींत काय ? उ०—पैसे.

प्र०—पैशाचें काय आणलें ? उ०—फणस.

प्र०—फणस केवढा ? उ०—एवढा. (हात दाखवावा.)

प्र०—कच्चा का पक्का ? उ०—कच्चा.

प्र०—भटो भटो. उ०—ओ.

प्र०—फणस कसा ? उ०—पक्का.

प्र०—कोयत्यानें चिरूं ? उ०—नको.

प्र०—चाकूनें चिरूं ? उ०—नको.

प्र०—सुरीनें चिरूं ? उ०—नको.

प्र०—देवाच्या सुरीनें चिरूं ? उ०—चीर.

संवाद संपल्यावर एका मुलीनें **फणस** चिरावा, ह्मणजे आपल्या हातानें तो चिरल्या सारखें करावें. नंतर बाकींच्या सर्व मुलींनीं पुढें दिलेलीं वाक्यें एकदम ह्मणत एकमेकींस गुदगुल्या कराव्या. इतकें झालें कीं खेळ संपला :—

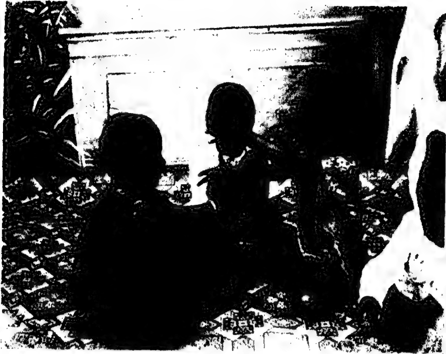
गाणें.

" तेल लावूं, तूप लावूं, धुवून काढूं
आह्मीं खाऊं गरे व तुह्मी व्हा माकड.* "

---

* " खा मेकड " असा ह्मणण्याचा प्रघात आहे. परंतु तो अश्लील असल्यामुळें दुसरा प्रघात घातला आहे.

चिंचेचें झाड*.



चिंचेचें झाड.

खेळणारिणींची संख्या.—तीन पासून सहा.

खेळण्याची रीत.—ह्या खेळांत दोन प्रकार आहेत, एक चिंच व दुसरा आंबा. एका मुलीनें जमिनीस करंगळी टेंकून जमिनीवर वीत उभी धरावी व बाकींच्या मुलींनीं त्या वितीवर आपापल्या विती उभ्या धराव्या, कीं ती **चिंच** झाली; व वरप्रमाणेंच एकमेकींच्या मुठींवर मुठी ठेविल्या, कीं तो **आंबा** झाला.

प्रथम वरील दोहोंपैकीं वाटेल तें एक झाड करावें. नंतर दोघी मुलींनीं पुढें लिहिल्याप्रमाणें संवाद करावा:—

प्र०—ही चिंच तोडूं का? उ०—राजाला विचारून ये.

प्र०—दुसरी तोडूं का? उ०—नको तोडूं.

---

* हे खेळ लहान मुलें देखील खेळतात.

प्र०—मूळ तोडूं का? उ०—नको.

प्र०—मीं तोडतें?

नंतर प्रश्न विचारणाऱ्या मुलीनें चिंच तोडावी, ह्मणजे आपल्या एका हातानें सर्व हात निरनिराळे करावे. इतकें झालें, कीं खेळ संपला.

गिर-गिर मासा.

खेळणारिणींची संख्या.—दोनपासून सात आठपर्यंत.

खेळण्याची रीत.—हा खेळ अगदीं लहान ह्मणजे चार पांच वर्षांच्या मुली व मुलें खेळतात. मोठ्या मुली खेळत नाहींत.

आरंभीं खेळणाऱ्या सर्व मुलींनीं व मुलांनीं एकमेकींपासून थोडथोड्या अंतरावर उभें रहावें. नंतर सर्वांनीं आपणांसभोंवतीं एकदम फिरूं लागावें; याप्रमाणें फिरत असतां जी मुलगी भोंवळ येऊन प्रथम जमिनीवर पडेल ती हरली असें समजावें. त्याचप्रमाणें त्यांच्यामागून जी जी मुलगी पडेल ती हरली, व सर्वांच्या शेवटीं पडेल, ती जिंकली असें समजावें.



सागर गोटे.

खेळणारणींची संख्या.—दोनपासून ,पांचपर्यंत.

१–हातांवरचं.



हातावरचं—काचके. (प्रकार पहिला.)

प्रथम सर्व **खडे** तळहातावर घ्यावे. नंतर ते सर्व वर उडवावे व ते खालीं पडण्यापूर्वीच हात फिरवून हाताच्या मागच्या बाजूवर झेलावे. असें करीत असतां एकहि खडा जमीनीवर पडतां कामा नये.



हातांवरचं काचके—प्रकार दुसरा.



२–**एरखाई** (एकाखई)—काचके.



सर्व खडे हातांत घेऊन ते जमिनीवर टाकावे. नंतर त्यांपैकीं एक खडा उचलून घेऊन वर उडवावा व तो खालीं पडण्यापूर्वीच हातानें

जमिनीवरील एक खडा उचलून तो हातांतच ठेवून हात उलटून झेलखडा जमिनीवर पडूं न देतां मधल्यामधेंच झेलावा. असें करीत असतां उचललेला खडा व झेलखडा यांच्यापैकीं एकहि खडा जमिनीवर पडतां कामा नये, अथवा एक खडा उचलीत असतां हात लागून दुसरा खडा हलतांहि कामा नये.

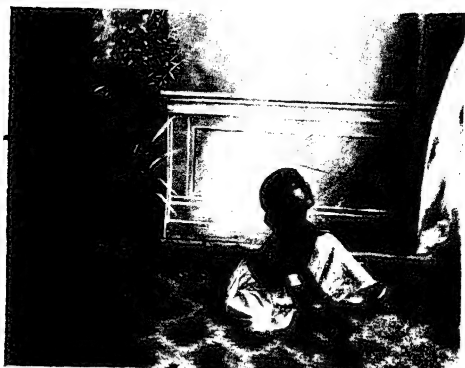
३–**दुराखई** (दुरखई).



दुराखाई, दोघींची—काचके. (प्रकार पहिला.)

वर सांगितल्याप्रमाणेंच, पण प्रत्येक खेपेस **दोन दोन** खडे उचलावयाचे.





दुराखाई—काचके. (प्रकार दुसरा.)

४–तिराखई (तिरखई).

एकाखईप्रमाणेंच. पण प्रत्येक खेपेस **तीन तीन** खडे उचलावयाचे.

५–चौखई.

एकाखईप्रमाणेंच, पण प्रत्येक खेपेस **चार चार** खडे उचलावयाचे.

याचप्रमाणें पुढहि प्रत्येक खेपेस **पांच पांच** खडे उचलले कीं (६) **पांचखई**; **सहा सहा** खडे उचलले कीं (७) **सहाखई**; **सात सात** खडे उचलले कीं (८) **सातखई** व **आठ आठ** खडे उचलले कीं (९) **आठाखई** झाली.

१०–वरची एरखई (एकाखई).

सर्व खडे हातांत घ्यावे व एक खडा वर उडवून बाकींचे जमिनीवर टाकावे. नंतर वर टाकलेला खडा खालीं पडण्यापूर्वींच खालचा एक खडा हातांत घेऊन हात उलटून झेलखडा झेलावा.

११-वरची दुराखई (दुरखई).

वर सांगितल्याप्रमाणेंच, पण प्रत्येक खेपेस **दोन दोन** खडे उचलावयाचे.

याचप्रमाणें पुढेंहि प्रत्येक खेपेस **तीन तीन** खडे उचलले कीं (१२) **वरची तीराखई**; **चार चार** खडे उचलले कीं (१३) **वरची चौखई**; **पांच पांच** खडे उचलले कीं (१४) **वरची पांचखई**; **सहा सहा** खडे उचलले कीं (१५) **वरची सहाखई**; **सात सात** खडे उचलले कीं (१६) **वरची साताखई** व **आठ आठ** खडे उचलले कीं (१७) **वरची आठाखई** होते.

१८-बोटकं.



बोटकं—काचके.

सर्व खडे हातांत घ्यावे व एक खडा वर उडवून बाकीचे खडे जमिनीस हात लावून जमिनीवर एकत्र ठेवावे. नंतर झेलखडा जमिनीवर पडण्यापूर्वीच जमिनीवरील सर्व **खडे** हातांत घेऊन हात उलटून, झेल-

२३–वाळा.

झेलखडा शिवाय करून बाकी सर्व खडे मुठींत घ्यावे व झेलखडा मनगटावर ठेवावा. नंतर झेलखडा वर उडवून मुठींतील खडे जमिनीवर टांकावे व झेलखडा खालीं पडण्यापूर्वींच ते उचलून झेलखडा वरच्यावर झेलावा. खडे उचलीत असतां त्यांपैकीं एकहि खडा खालीं राहूं नये; तसेंच झेलखडा झेलांत असतां तो खालीं पडूं देऊं नये.

२४–पाटली.

झेलखड्याशिवाय सर्व खडे मुठींत घ्यावे व झेलखडा मनगटाच्या मागें दोन बोटांवर ठेवावा. पुढें वरील खेळांत सांगिल्याप्रमाणेंच खेळावें.

२५–उस्कंडी.

झेलखड्याशिवाय सर्व खडे मुठींत घ्यावे व झेलखडा मुठीजवळ ठेवावा. पुढें वरील खेळांत सांगितल्याप्रमाणेंच खेळावें.

२६–थुपथुपी.

एकाखईप्रमाणेंच, पण प्रत्येक खडा उचलल्यावर खडा हातांत घेण्यापूर्वीं जमिनीवर एकदां आपटावयाचा.

२७–मिरची.

एकाखईप्रमाणेंच, पण प्रत्येक खडा उचलण्यापूर्वीं जमिनीवर बोटें पिळवटावयाचीं.

२८–छाती.

एकाखईप्रमाणेंच, पण प्रत्येक खेपेस झेलखडा झेलण्यापूर्वींच छातीस हात लवावयाचा.

२९–हनुवटी.

एकाखईप्रमाणें, पण प्रत्येक खेपेस झेलखडा झेलण्यापूर्वीं एकदां हनुवटीस हात लावावयाचा.

३०-शेंडा.

एकाखईप्रमाणें, पण प्रत्येक खेपेस झेलखडा झेलण्यापूर्वी एकदां **वेणीस** हात लावावयाचा.

३१-कुंकूं.

एकाखईप्रमाणें, पण प्रत्येक खेपेस झेलखडा झेलण्यापूर्वी एकदां कुंकवास हात लावावयाचा.

३२-भांग.

एकाखईप्रमाणें, पण प्रत्येक खेपेस खडा झेलण्यापूर्वी एकदां भांगास हात लावावयाचा.

३३-पानें.



पानें—काचकें. (प्रकार पहिला.)

दोन्ही हात जोडून पसा करावा व त्यांत सर्व खडे घ्यावे. नंतर ते सर्व खडे वर उडवावे व ते खालीं पडण्यापूर्वी उजवा हात उलटून डाव्या हातास लावावा व त्यांत खडे झेलावे. मग पुनः ९.डे वर



पानें—काचके. (प्रकार दुसरा.)



पानें—काचके. (प्रकार तिसरा.)

उडवावे व ते खालीं पडण्यापूर्वी, डावा हात उलथून उजव्या हातास लावावा, व त्यांत खडे झेलावे. नंतर फिरून खडे वर उडवावे व ते

खालीं पडण्यापूर्वी, उजवा हात फिरवून डाव्या हातास लावावा, व त्यांत खडे झेलावे. इतकें झाल्यावर आणखीं एकदां सर्व खडे वर उडवावे, व ते खालीं पडण्यापूर्वी, डावा हात फिरवून उजव्या हातास लावावा, व त्यांत खडे झेलावे. ह्या खेपेस सुरवातीस जसा पसा केला असेल, तसा पसा होऊन त्यांत खडे येतील.

३४–पानें पुसणें.

एकाखईप्रमाणें, पण प्रत्येक खडा उचलल्यावर झेलखडा झेलण्यापूर्वी एकदां **गुडघ्यास** हात लावावयाचा.

३५–चुना लावणें.

एकाखईप्रमाणेंच, पण प्रत्येक खडा उचलण्यापूर्वी, हाताचें एक बोट जमिनीवर दोन तीनदां ओढावयाचें.

३६–अडकित्ता.

एकाखईप्रमाणेंच, पण प्रत्येक खडा हातांत घेण्यापूर्वी, तो आंगठ्या जवळील दोन बोटांमध्यें धरून जमिनीवर जरा पुढें सरकावयाचा.

३७–सुपारी फोडणें.

डाव्या हाताची मूठ करून ती जमिनीवर उभी ठेवावी. नंतर सर्व खडे उजव्या हातांत घेऊन ते जमिनीवर टाकावे व पुढें **एकाखईप्रमाणें खेळून** एक खडा घेऊन तो मुठीवर ठेवावा. पुढेंहि **एकाखईप्रमाणेंच** खेळावें, पण झेलखडा झेलण्यापूर्वी प्रत्येक उचललेला खडा एकेकदां मुठीवरील खड्यावर आपटावा.

३८–मुकें फूल.

प्रथम एक खडा घेऊन तो हाताच्या कोणत्याहि दोन बोटांमध्यें अडकवून ठेवावा. पुढें **एकाखईप्रमाणेंच** खेळावें, पण खडा उचलीत असतां तो **वाजूं देऊं नये.**

३९–वाजतें फूल.

वरील खेळाप्रमाणेंच खेळावयाचें, पण खडे उचलीत असतां ते **वाजवावयाचें.**

४०–मुकें गाळ.

प्रथम सर्व खडे जमिनीवर टाकावे. नंतर झेलखडा घेऊन **एका-खई**प्रमाणें एकदां खेळावें, व उचललेला खडा हातांतच ठेवावा. नंतर दुसरा खडा उचलतांना हातांतील खडा जमिनीवर ठेवावा, व जमिनीवरील खडा उचलावा. याचप्रमाणें पुढेंहि खेळावें पण असें करीत असतां **खडे वाजूं देऊं नयेत.**

४१–वाजनें गाळ.

वर सांगितल्याप्रमाणेंच खेळावयाचें पण हातांतील खडा जमिनीवर ठेवून जमिनीवरील खडा उचलीत असतां, हातांतील खडा जमिनीवरील खड्यावर आपटून **वाजवावयाचा.**

४२–आफडे का नाफडे.



आफडे का नाफडे—काचके.

१–आफडे.

प्रथम उजव्या हाताच्या मुठींत तीन खडे घ्यावे व डाव्या हाताच्या मुठींत दोन खडे घ्यावे. नंतर डाव्या हाताच्या मनगटावर उजव्या हाताचें

मनगट ठेवावें. मग दोन्ही हातांतील खडे जमिनीस हात लावून, जमिनीवर ठेवावे. इतकें केल्यावर उजव्या हातानें ठेवलेले खडे उजव्या हातानें उचलावे व मग डाव्या हातानें ठेवलेले खडे डाव्या हातानें उचलावे.

खडे उचलीत असतां उचलावयाचे सर्व खडे एकदम हातांत आले पाहिजेत.

२–नाफडे.

वर सांगितल्याप्रमाणेंच खेळावयाचें. पण खडे ठेवीत असतां जमिनीस हात लावावयाचा नाहीं, तर वरून खडे जमिनीवर टाकावयाचे.

४३–वीत कां पुंजी*.

१–वीत.

जमिनीवर एके ठिकाणीं दोन खडे ठेवावे व त्यांच्यापासून दोन वितींच्या अंतरावर दोन खडे ठेवावे. नंतर झेलखडा हातांत घेऊन **चौखई**प्रमाणें खेळावें.

२–पुंजी.

उजव्या हातांत तीन खडे घ्यावे व डाव्या हातांत दोन खडे घ्यावे व दोन्ही हात जोडून जमिनीवर ठेवून खडे जमिनीवर ठेवावे. नंतर त्यांतून झेलखडा उचलून घ्यावा व पुढें **चौखई**प्रमाणें खेळावें.

४४–पाऊस.

हा खेळ **एकाखई**प्रमाणेंच खेळावयाचा पण प्रत्येक खडा उचलल्या-वर हात पुढें करून जरा मागें वळवून मग झेलखडा झेलावयाचा.

४५–द्राक्षांचा घड.

प्रथम सर्व खडे जमिनीवर टाकावे. नंतर झेलखडा उचलून घेऊन तो वर उडवावा व तो खालीं पडण्यापूर्वीच जमिनीवरील एक खडा हातांत

* "**आफडे**" किंवा "**नाफडे**" खेळल्यानंतर खेळणाऱ्या मुलीनें बाकींच्या मुलांस "**वीत कां पुंजी?**" ह्मणून विचारावें, व त्या मागतील,तो खेळ खेळावा. दोन्ही खेळूं नयेत.

घेऊन, हात उलटून झेलखडा झेलावा. असें केलें कीं, हातांत झेलखड्या-सुद्धां दोन खडे होणार हें उघडच आहे. नंतर हे दोन्ही खडे वर उडवावे व ते खालीं पडण्यापूर्वींच एक खडा हातांत घेऊन हात उलटून वर उडविलेले दोन्ही खडे झेलावे. ह्या खेपेस हातांत तीन खडे होतील. ते तीन्ही खडे वर उचलून झेलावयाचे व पुढेंहि ह्याचप्रमाणें खेळावयाचें.

४६-पिंजरा.

प्रथम जमिनीवर डाव्या हाताचीं बोटें निरनिराळीं उभीं टेंकून ठेवावीं. हा **पिंजरा** झाला. नंतर उजव्या हातांत खडे घेऊन ते पिंजऱ्या बाहेर जमिनीवर टाकावे व झेलखडा हातांत घेऊन वर उडवावा व तो खालीं पडण्यापूर्वींच हातानें एक खडा पिंजऱ्याखालीं ढकलून हात उलटून झेलखडा झेलावा. याचप्रमाणें पुढेंहि खेळावें.

४७-गोठा.



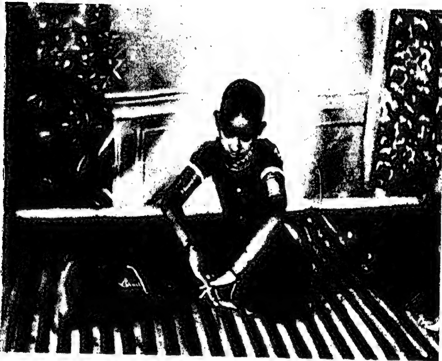
गोठा—काचके.

आंगठ्याजवळील बोटांत आंगठा धरून करंगळी जमिनीस उभीं टेंकून बाकीचीं बोटें दुणलीं कीं, तो **गोठा** झाला. गोठा डाव्या हाताचा करावा व पुढें वरील डावांत सांगितल्याप्रमाणेंच खेळावें.

४८–दरवाजा.

आंगठा व आंगठ्याजवळील बोट जमिनीस टेंकून धरलें, कीं तो **दरवाजा** झाला. डाव्या हाताचा दरवाजा करावा व पुढें **पिंजऱ्यांत** सांगितल्याप्रमाणें खेळावें.

४९.–उखळ.



उखळ—काचकें.

उजव्या हाताच्या चारी बोटांत डाव्या हाताचीं चारी बोटें अडकवून जमिनीकडे बोटें धरून हात धरावे, म्हणजे तें **उखळ** झालें. प्रथम उखळ करावें व त्यांत सर्व खडे घालावे. नंतर सर्व खडे वर उडवावे व ते खालीं पडण्यापूर्वीच बोटें सोडवून दोन्ही हातांचा पसा करून त्यांत ते झेलावे. खडे झेलीत असतां त्यांपैकीं एकहि खडा खालीं पडतां कामा नये.



५०–**बाव** (विहीर).



बाव—काचके.

दोन्ही पायांची पावलें जमिनीवर एकत्र जोडून ठेविली कीं ती **बाव** झाली.

प्रथम बाव करावी व तिच्या प्रत्येक बाजूवर दोन दोन खडे ठेवून झेलखडा हातीं घ्यावा. नंतर झेलखडा वर उडवावा व तो खालीं पडण्यापूर्वीच हातांनीं बावीवरील एक खडा बावींत ढकलावा व हात उलटून झेलखडा झेलावा. याचप्रमाणें पुढेंहि खेळावें.

ढकललेला खडा बावींतच पडला पाहिजे. बावीबाहेर पडतां कामा नये. तसेंच एक खडा बावींत ढकलींत असतां हात लागून बावीवरील दुसरा खडा हालतां कामा नये.

५१–**तळें**.

जमिनीवर एक चौकोन काढून त्याच्या चार कोनांवर चार खडे ठेवावे. नंतर झेलखडा वर उडवावा व तो खालीं पडण्यापूर्वीच कोण-

त्यातरी दोन खड्यांमध्यें जमिनीस नुसताच हात लावून उलटून झेलखडा झेलावा. याचप्रमाणें पुढेंहि दोन दोन खड्यांमध्यें जमिनीस हात लावून झेलखडा झेलावा.

वर सांगितल्याप्रमाणें दोन दोन खड्यांमध्यें जमिनीस हात लावून झाल्यावर झेलखडा वर उडवावा व तो खालीं पडण्यापूर्वींच हातानें एक खडा चौकोनाच्या मध्यबिंदूवर ठेऊन हात उलटून झेलखडा झेलावा. याचप्रमाणें आणखी तीनदां खेळून चारी खडे एकत्र जमवावे व मग झेलखडा वर उडवून तो जमिनीवर पडण्यापूर्वींच ते चारी खडे उचलून हात उलटून तो झेलखडा झेलावा.

५२—चूल.

तीन खडे एकत्र जोडून ठेवून त्यांच्यावर एक खडा ठेविला कीं ती चूल झाली.

प्रथम चूल करावी. नंतर ती (५३) **सारवावी,** म्हणजे झेल-खडा वर उडवावा व तो खालीं पडण्यापूर्वींच चूलीच्या एका बाजूस जमिनीवरून हात फिरवून झेलखडा झेलावा. याप्रमाणें चार वेळ चुलीच्या चारी बाजूस जमिनीवरून हात फिरविला, कीं चूल सारवून झाली. मग **चूल (५४) झाडावी,** म्हणजे सारवण्याप्रमाणेंच खेळावें पण प्रत्येक खेपेस जमिनीवरून दोन दोनदां बोटें फिरवावीं. चूल झाडल्यावर **(५५) रांगोळी घालावी,** म्हणजे सारवण्याप्रमाणेंच खेळावें. पण प्रत्येक खेपेस जमिनीवरून नुसतें मधलें बोटच फिरवावें.

५६—भाकऱ्या भाजणें.

रांगोळी घातल्यानंतर **भाकऱ्या भाजाव्या,** म्हणजे झेलखडा वर उडवावा व तो खालीं पडण्यापूर्वींच टाळी वाजवून चूलीजवळ जमिनीवर हात फिरवून तो झेलावा.

५७-चूल उचलणें.

भाकरी भाजून झाल्यावर चूल उचलावी, ह्मणजे झेलखडा वर उड-वून तो खालीं पडण्यापूर्वींच चूलीचे खडे हातांत घ्यावे व हात उलटून झेलखडा झेलावा.

सागरगोट्यांचे किरकोळ खेळ.

१-पंच.

खेळणारणींची संख्या.—दोन किंवा अधिक.

साहित्य.—प्रत्येक खेळणारणींचे पांच पांच याप्रमाणें जितके होतील तितके खडे व एक झेलखडा.

खेळण्याची रीत.—आरंभीं सर्वांनुमतें प्रत्येक खेळणारणीची खेळण्याची पाळी ठरवावी, व मग खेळास सुरवात करावी.

खेळणारिणीनें प्रथम सर्व खडे तळहातावर घ्यावे. नंतर तिनें ते सर्व खडे वर उडवावे, व ते खालीं पडण्यापूर्वींच हात उलटून हाताच्या मागच्या बाजूवर त्यांपैकीं जितके खडे झेलतां येतील तितके खडे झेलावे; व या खेळलेल्या खड्यांपैकीं कांहीं खडे जमिनीवर टाकून बाकी राहतील ते, अथवा साधण्या सारखें असल्यास सर्वच झेललेले खडे, वर उडवून पुनः हात उलटून ते तळहातावर झेलावे. नंतर झेललेल्या खड्यांपैकीं एक खडा झेलण्यासाठीं घेऊन बाकीचे खडे बाजूस ठेवावे.

इतकें झाल्यावर जमिनीवर पडलेल्या खड्यांपैकीं एकाच खेपेस एक किंवा अधिक साधतील तितके खडे **एकाखईपासून आठाखईपर्यंत** सांगितल्याप्रमाणें खेळून घ्यावे. याप्रमाणें सर्व खडे घेऊन होईपर्यंत खेळावें.

सर्व खडे घेऊन झाल्यानंतर खेळणारणीनें मारलेल्या (उचललेल्या) प्रत्येक **दुरकुटा**बद्दल (दोन खड्यांबद्दल) तिला एकेक खडा मिळतो. **चौकुटा**बद्दल (चार खड्यांबद्दल), दोन दोन खडे मिळतात व याचप्रमाणें पुढेंहि **महाकूट, आठकूट,** वगैरे मारले असेल त्याप्रमाणें तीन, चार, असे खडे मिळतात. खेळणारणीनें एकेक याप्रमाणेंच सर्व खडे उचलले असल्यास तिला एकच खडा मिळतो, व तिनें कोणतीहि विषम संख्या उचलली असल्यास (तीन, पांच, सात वगैरे) तिच्याबद्दल तिला त्या विषम संख्येंत एक वजा केला असतां जी सम संख्या राहते तिच्या निम्मे खडे मिळतात.

सर्व खडे उचलून झाल्यावर खेळणारणीनें तिला मिळाले असतील ते सर्व खडे घ्यावे, व बाकी राहिलेल्या खड्यांनीं पुनः वर सांगितल्याप्रमाणें खेळावें. याप्रमाणेंच तिनें पुनः पुनः तिच्या हातून डाव जाईपर्यंत खेळावें. एकीच्या हातून डाव गेल्यानंतर तिच्या मागून जिची खेळण्याची पाळी असेल तिनें खेळावें.

खेळणारणीनें जमिनीवरील सर्व खडे एकदां उचलण्यापूर्वीच जर तिच्या हातून डाव गेला, तर डाव जाईपर्यंत तिनें जे खडे उचलले असतील, त्यांतून तिनें ज्याप्रमाणानें खडे उचलले असतील, त्याप्रमाणानें तिला खडे मिळतात.

डाव कधीं जातो.

१. खडे झेलीत असतां त्यांपैकीं एकहि खडा जमिनीवर पडला तर.

२. खडे उचलीत असतां उचलावयाचे सर्व खडे हातांत आले नाहींत तर; अथवा झेलखडा झेलीत असतां तो खालीं पडला, तर.

३. एक अथवा अधिक खडे उचलीत असतांनां उचलावयाचा खडा अथवा जवळचा दुसरा खडा हालला तर.

खेळतां खेळतां खेळणारणीकडून सर्व खडे मिळविले गेले कीं एक डाँव पुरा होतो.

डाव पुरा झाल्यानंतर कोण कोणास किती किती खडे मिळाले तें पहावें, व जिला पांचांहून कमी खडे मिळाले असतील तिला, जिला पांचांहून जास्त खडे मिळाले असतील तितके तिचे खडे लागले असें समजावें. जिला पांचाहून जितके खडे कमी मिळाले असतील, तिला तितके खडे लागावयाचे.

एकमेकीस खडे लावीत, व लावलेले खडे फेडीत खेळ पुढें चालवावा.

कांचापाणी.

खेळणारांची संख्या.—दोन.

साहित्य.—कांचेचे लहान लहान तुकडे.

खेळण्याची रीत.—आरंभीं जमिनीवर खडूनें एक **रंगण** काढावें. नंतर एका मुलीनें हातांत कांचेचे तुकडे घेऊन, हात अगदीं **रंगणा**जवळ नेऊन, ते **रगणां**त टाकावे. नंतर तिनें त्यांपैकीं एकेक तुकडा बोटानें बाजूला सरकवून तो उचलून घेत जावें.

रंगणांत कांचा टाकिल्या कीं त्यांपैकीं एकहि कांच जरी रंगणाबाहेर पडली, अथवा एक कांच बोटानें सरकवून घेत असतां, जर दुसरी कांच हालली, तर खेळणाऱ्या मुलीकडून डाव निघून तो दुसऱ्या मुलीकडे जातो.

एकीकडून दुसरीकडे डाव गेला कीं, तिनेंहि पहिलीप्रमाणेंच खेळावयाचें.

खेळणारी मुलगी **रंगणां**तून जितक्या कांचा दुसऱ्या कांचेस धक्का लाविल्याशिवाय उचलून घेईल, तितक्या कांचा तिनें जिंकल्या असें समजावें. जिंकलेल्या कांचा जिंकणारणीनें चालत असलेला डाव संपेपर्यंत आपल्या जवळच ठेविल्या पाहिजेत.

खेळतां खेळतां सर्व कांचा जिंकून झाल्यावर प्रत्येकीला किती किती कांचा आल्या तें पहावें, व जिच्या जास्त झाल्या असतील तिचा दुसरीवर डाव झाला असें समजावें.

अनुकरणात्मक खेळ.

लहान मुलें नेहमीं मोठ्या माणसाचें अनुकरण करीत असतात, हें त्यांच्या खेळाकडे लक्ष्यपूर्वक पाहिलें असतां दिसून येईल. ज्यांत अनुकरण आहे, असे त्यांचें कांहीं खेळ आहेत, व आह्मी त्यांस **अनुकरणात्मक खेळ** हे नांव दिलें आहे.

अनुकरणात्मक खेळांत **बाहुला-बाहुलीचें लग्न, भातुकली, ओवा-जावा, बाळंत बाहुली** व **जोडा पुरुष** हे खेळ मुख्य आहेत. वरील खेळ निरनिराळ्या जातींत त्यांच्या त्यांच्या रिवाजाप्रमाणें खेळण्यांत येतात.

जोडा पुरुष हा खेळ कांचेच्या बारीक बारीक तुकड्यांनीं खेळतात. एका कागदावर एका घराचा त्यांतील निरनिराळ्या सामानासह नकाशा काढिला असतो. ह्या आकृतींतील निरनिराळ्या स्थळीं कांचेचे तुकडे ठेविले असून हा खेळ खेळतात. ह्या खेळांत संसारांतील वाटेल तो एक प्रसंग घेऊन त्यावर खेळतात. म्हणजे त्याप्रसंगीं घरांतील ज्या ज्या भागांत, ज्या ज्या गोष्टी मोठ्या माणसांकडून व्हावयाच्या, त्या त्या सर्व गोष्टी त्या त्या भागांत कांचेचा एकेक तुकडा ठेवून करितात.

भातुकलींत सडा घालणें, वेणीफणी करणें, अंग धुणें वगैरे सर्व प्रकार लुटुपुटीचे करितात पण स्वयंपाक जरी लुटुपुटीचा केला तरी त्यांत खाण्याचे पदार्थ मात्र खरोखरीचे असतात. स्वयंपाक झाल्यावर, खेळणाऱ्या सर्व मुली वांटून घेतात व जेवण करितात. कित्येक वेळां जर मुली समंजस असल्या तर खरोखरीचा स्वयंपाक करून लहान लहान मुलांसुद्धां सर्वजण एकत्र जेवतात.

उखाणे.

उखाणे म्हणजे एक प्रकारचे **प्रश्न** आहेत. ह्या प्रश्नांत कोणत्या-तरी एकेका वस्तूचे गुण दाखवून ती वस्तू कोणती हें विचारलेलें असतें. उदाहरणार्थ, “ **पाण्यापेक्षां पातळ, लिंबापेक्षां कडू, माझा उखाणा जिंकील त्यास देईन सोन्याचा गडू** ” हा एक उखाणा आहे. यांत पाण्यापेक्षां पातळ व लिंबापेक्षां कडू असा पदार्थ कोणता? असें विचारलें आहे.

एक मुलगी दुसरीस उखाणे घालते, म्हणजे वर सांगितल्याप्रमाणें प्रश्न विचारते. दुसरीनें मग तो उखाणा जिंकिला पाहिजे.

उदाहरणासाठीं वर दिलेला उखाणा एका मुलीनें दुसऱ्या मुलीस घातला आहे असें समजूं. आतां दुसऱ्या मुलीनें तो जिंकिला पाहिजे, म्हणजे पाण्यापेक्षां पातळ व लिंबापेक्षां कडू असा पदार्थ कोणता तें सांगितलें पाहिजे. असा पदार्थ एकच संभवतो. तो पदार्थ “ **धूर** ” होय. कारण **पाण्यापेक्षां पातळ** असणें व **लिंबापेक्षां कडू** असणें, हे दोन्ही गुण फक्त धूरांतच एकत्र आढळून येतात. ते दुसऱ्या कोणत्याच पदार्थांत एकत्र आढळत नाहींत. अर्थात “ **धूर** ” हेंच वरील प्रश्नाचें उत्तर होय.

एकमेकींस उखाणे घातल्यानें व ते जिंकण्याचा प्रयत्न केल्यानें तर्कशक्ति व विचारशक्ति ह्यांची वाढ होण्यास बरेंच सहाय होतें. म्हणून मुलींनीं रिकामपणीं कधीं कधीं एकमेकींस उखाणे घालीत असावें.

नेहमीं जे उखाणे घालण्यांत येतात त्यांची संख्या फार मोठी असते. शिवाय हुशार मुली आपल्या कल्पनेनें नवे नवे उखाणे बनवूनहि दुसऱ्यास घालतात. नेहमींच्या उखाण्यांपैकीं कांहीं उखाणे त्यांच्या उत्तरांसह पुढें दिले आहेत :—

१. **मी जातें रागें रागें, तू कां गे माझ्यामागें.** (उ० सांवली.)

२. **सर सर जातो साप नव्हे, गड गड जातो गाडा नव्हे, गळ्यांत जानवें ब्राह्मण नव्हे.** (उ० रहांट.)

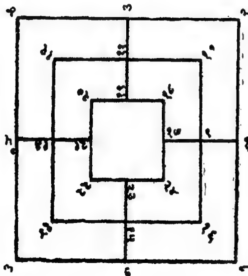
३. **घांटाखालून आल्या अका, त्यांच्या पांढऱ्याच खांका.** (उ० खोबरें.)

४. **एवढेंसें कारटें, घर कसें राखतें.** (उ० कुलूप.)

५. **जटा नगरीचा गोसावी, बोटा नगरीं आला, तळहातीं विचार केला आणि नखाग्रीं प्राण गेला.** (उ० ऊ.)

इत्यादि, इत्यादि.

फरे--मरें.



फरे-मरें.

खेळणारणींची संख्या.—दोन.

साहित्य*.--फऱ्यामऱ्याचा पट, व प्रत्येक खेळणारणीजवळ एकेका प्रकारच्या निरनिराळ्या वाल, वाटाण्या एवढ्या नऊ नऊ लहान जिनसा ज्यास **खडे** अथवा **घुला** अशी ह्या खेळांत संज्ञा देतात.

वरील आकृतींत दाखविल्याप्रमाणें प्रथम पट तयार करावा.

फऱ्यामऱ्याच्या पटांत आंकडे घालीत नाहींत. पण वरील पटांत जे आंकडे काढलेले आहेत, ते केवळ खेळाच्या समजुतीसाठींच आहेत.

सांवतवाडीच्या रंगीत मालाच्या कारखान्यांत पट फळीवर काढलेला विकत मिळतो व त्याच्याबरोबर त्यावर चालविण्याच्या लांकडी **घुला**हि विकत. मिळतात. ह्या **घुला** दोन प्रकारच्या असतात, तांबड्या व पिंवळ्या.

घुला ठेवणें.—आरंभीं दोघींहि खेळणारणींनीं आळीपाळीनें आपापली एकेक **घुल** १ पासून २४ पर्यंत दाखविलेल्या कोणत्यातरी एकेका सांध्यावर ठेवावी. प्रत्येक खेळणारणीनें, **घुला** ठेवीत असतां, आपापल्या तीन तीन **घुला** एकेका रेषेंत आणण्याचा यत्न करीत असावें.

घुलांची चाल.—सर्व **घुला** पटावर ठेवून झाल्यावर खेळणाऱ्या सर्व मुलींनीं आळीपाळीनें आपापली एकेक **घुल** चालवावी, ह्मणजे एक **घुल** एका सांध्यावरून दुसऱ्या सांध्यावर अथवा वर दिलेल्या पटाप्रमाणें लिहावयाचें झाल्यास. एका आंकड्यावरून दुसऱ्या आंकड्यावर न्यावी. याप्रमाणें ११ वरील घुल १०, १९, ३, किंवा १२, यांपैकीं एका आंकड्यांवर जर तेथें पूर्वींच **घुल** नसेल तर चालवितां येईल व ६ वरील **घुलेस** फक्त ५ किंवा ७ येथेंच नेतां येईल.* याप्रमाणें फक्त रेषेवरूनच **घुल** एका आंकड्यावरून दुसऱ्या आंकड्यावर चालावयाची.

---

* हा खेळ कधीं कधीं ११ घुला घेवून खेळतात. त्या वेळीं ३ घुला १८, २१, २४, ह्या घरीं घुला आल्या असतां फरें होतें.

एकीच्या तीन **घुला** एका रेषेंत ओळीनें तीन मांड्यावर आल्या, उदाहरणार्थ ६, ७, ८; १२, १३, १४; २०, २१, २२ इत्यादि आंकड्यांवर आल्या, कीं तिचें **फरें** झालें असें समजावें. पण तीन कोनावर, ह्मणजे उदाहरणार्थ ८, १६, २४, ह्या तीन मांड्यावर घुला आल्या, तर तें **फरें** होत नाहीं.

जिचें **फरें** होईल तिला दुसरीचें एक **मरें** घेतां येतें, ह्मणजे पटावरून वाटेल ती एक **घुल** उचलून घेतां येते. एका **फऱ्यास एकच मरें** घेतां येतें. **मरें** ह्मणून घेतलेल्या **घुला** चालत असलेला डाव संपेपर्यंत खेळांतून काढून टाकाव्या लागतात.

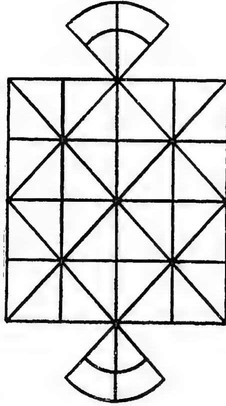
एकदां ज्या ठिकाणीं **फरें** झालें असेल, त्या ठिकाणीं पुनः **फरें** करितां येत नाहीं.

वर सांगितल्याप्रमाणें, खेळणाऱ्या दोन मुलींपैकीं एकीच्या दोनच **घुला** शिल्लक राहीपर्यंत खेळावें; व जिच्या दोहोंपेक्षां जास्त **घुला** शिल्लक राहिल्या असतील, तिचा, जिच्या दोनच **घुला** शिल्लक राहिल्या असतील, तिच्यावर डाव झाला असें समजावें.



वाघ-बकरी—प्रकार पहिला.

वाघ फळ.



खेळणारणींची संख्या.—दोन.

साहित्य.—पट, दोन वाघ व चोवीस बकऱ्या.

पट.—वाघ-बकरीचा पट जमिनीवर खडूनें काढावा अथवा कागदावर शाईनें काढावा, किंवा लांकडाच्या रंगीत फळीवर काढलेला बाजारांत विकत मिळतो तो घ्यावा. हा पट कसा असतो, तें वर दाखविलें आहे. या पटाच्या दोन बाजूंस असणाऱ्या त्रिकोणाकृति भागांस डोंगर असें ह्मणतात.

वाघ व बकऱ्या.—वाघ व बकऱ्या, वाघ-बकरीच्या पटाबरोबरच बाजारांत विकत मिळतात. त्या मिळण्यासारख्या नसल्यास, **वाघांबद्दल दोन वाल** व बकऱ्यांबद्दल **वाटाणे घ्यावे** किंवा अशाच दुसऱ्या कांहीं जिनसा घ्याव्या.

आरंभीं पटावर वाघ, बकऱ्या ठेवण्याचीं स्थानें.—खेळणाऱ्या दोघीजणींपैकीं एकीनें **वाघ** घ्यावे व एकीनें **बकऱ्या** घ्याव्यीं. नंतर दोन्ही **वाघ** पटाच्या मधल्या, ह्मणजे १ ह्या सांध्यावर ठेवावे व त्यांच्या भोंवतालच्या आठ सांध्यावर, ह्मणजे २, ३, ४, ५, ६, ७, ८, ९, ह्या सांध्यावर, आठ **बकऱ्या** ठेवाव्या.

वाघांची चाल.—वाघ सरळ अथवा तिरपा एका सांध्यावरून दुसऱ्या सांध्यावर याप्रमाणें चालतो. उदाहरणार्थ, १ ह्या घरावर वाघ असल्यास त्यास २, ३, ४, ५, ६, ७, ८, ९, ह्यांपैकीं वाटेल त्या एका सांध्यावर जातां येईल. एका सांध्यावर वाघ असून त्याच्याजवळच्याच दोन सांध्यावर बकऱ्या असल्या तर वाघास त्यांच्या पलिकडे जातां येत नाहीं. जसें ४ ह्या घरांत वाघ असून १० व ११ ह्या सांध्यावर बकऱ्या असल्या व १२ हा सांधा रिकामा असेल तर वाघास १२ ह्या सांध्यावर जातां येत नाहीं. एका सांध्यावर **वाघ** असून, त्याच्याजवळच्याच सांध्यावर **बकरी** असली व त्या पुढील सांधा रिकामा असला तर वाघास बकरीवरून उडी मारून त्या रिकाम्या सांध्यावर जातां येतें. जसें १ या सांध्यावर **वाघ** असून ५ या सांध्यावर **बकरी** असली व १३ हा सांधा रिकामा असला, तर वाघास १३ या सांध्यावर जातां येईल. अशा रीतीनें **वाघ** बकरीवरून उडी मारून गेला, कीं ज्या **बकरी** वरून तो गेला असेल, ती **बकरी** मेली असें समजावें. मेलेली **बकरी** पटाबाहेर काढून ठेवावी लागते. मग चालत असलेला डाव संपेपर्यंत खेळांत तिचा कांहीं उपयोग होत नाहीं.

बकऱ्यांची चाल.—**बकऱ्याहि** वाघाप्रमाणेंच चालतात. पण त्यांस **वाघाप्रमाणें** उड्या मारतां येत नाहींत.

वाघ-बकरीचे नियम.

१. पहिल्याच खेपेस दोन्ही वाघांस एकदम चालवितां येतें.

२. वर सांगितल्याप्रमाणें दोन वाघ एकदम चालविल्यास त्याच खेपेस दोन **बकऱ्या** पटावर एकदम ठेवितां येतात.

खेळण्याची रीत.—प्रथम जिनें **वाघ** घेतले असतील, तिनें **वाघ** चालवावा. नंतर जिनें **बकऱ्या** घेतल्या असतील, तिनें तिच्याजवळ ज्या सोळा **बकऱ्या** असतील, त्यांपैकीं एक बकरी पटांतील वाटेल त्या एका सांध्यावर ठेवावी. याप्रमाणें आळीपाळीनें जिनें **वाघ** घेतले असतील तिनें **वाघ** एकदां चालवावा व जिनें **बकऱ्या** घेतल्या असतील तिनें एक **बकरी** पटावर ठेवावी. सर्व **बकऱ्या** पटावर ठेवल्यानंतर जिनें **बकऱ्या** घेतल्या असतील तिनेंहि प्रत्येक खेपेस एकेक **बकरी** चालवावी.

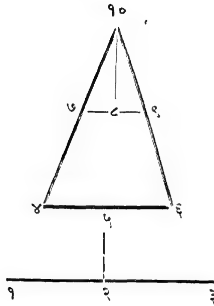
ह्या खेळांत **वाघाचें** काम **बकऱ्या** मारावयाचें असतें, पण **बकऱ्यांचें** काम वाघास कोंडून त्याची गति बंद करावयाचें असतें.

वरील उद्देश ध्यानांत ठेवून, दोघीहि खेळणारणींनीं **वाघ** व **बकऱ्या** चालवित असावें.

खेळतां खेळतां जर वाघ कोंडले गेले, तर जिनें बकऱ्या घेतल्या असतील तिचा डाव, जिनें वाघ घेतले असतील, तिच्यावर झाला असें समजावें; व कोंडले न जातां जर सर्व बकऱ्या मारल्या गेल्या तर, जिनें बकऱ्या घेतल्या असतील तिच्यावर जिनें वाघ घेतले असतील, तिचा डाव झाला असें समजावें.



वाघ-बकरी—प्रकार २ रा.



खेळणारणींची संख्या.—दोन.

साहित्य.—एक वाघ, तीन बकऱ्या व पट.

पट.—ह्या खेळाचा पट वर काढल्याप्रमाणेंच असतो.

आरंभीं पटावर वाघ, बकऱ्या ठेवण्याचीं स्थानें.—पटावर ज्या सांध्यावर १, २, व ३ हे आंकडे काढले आहेत, त्यांच्यावर बकऱ्या ठेवाव्या व १० ह्या सांध्यावर वाघ ठेवावा.

वाघ व बकऱ्यांची चाल.—मागील प्रकरणांत सांगितल्याप्रमाणेंच.

खेळण्याची रीत.—प्रथम ज्या खेळणारणीनें वाघ घेतला असेल, ती वाघ चालविते. नंतर जिनें बकऱ्या घेतल्या असतील, ती बकऱ्या चालविते. याप्रमाणें दोघीहि आळीपाळीनें खेळतात.

खेळतां खेळतां वाघ कोंडला गेला, तर जिनें बकऱ्या घेतल्या असतील तिचा जिनें वाघ घेतला असेल तिच्यावर डाव झाला असें समजावें व एक बकरी मारली गेली तर जिच्या बकऱ्या असतील तिच्यावर डाव झाला असें समजावें.

खेळणारणींस सूचना.—ह्या खेळांत फक्त १,२,३,५,८ ह्या सांध्याशिवाय दुसऱ्या कोणत्याहि सांध्यावर **वाघ** कोंडला जात नाहीं. ही गोष्ट लक्षांत ठेवून **बकऱ्या** चालवणारणीनें बकऱ्या चालवाव्या व वाघ चालवणारणीनेंहि होतां होईल तोंपर्यंत वरील सांध्यावर वाघ न नेण्याची खबरदारी घ्यावी.

ताबूल फळ.



ताबूल फळ.

खेळणारणींची संख्या.—दोन.

साहित्य.—ताबूल फळ.

ताबूल फळें सांवतवाडी येथें तयार होतात. तीं लांकडाचीं केलेलीं असतात. प्रत्येक ताबूल फळांत एक पट, **चोवीस घुला,** व **चार** **ताब्लें** असतात. पट फळीवर काढलेला असतो. **घुला** दोन रंगांच्या

असतात, **बारा तांबड्या** व **बारा हिरव्या.** **ताब्लें** ह्मणजे सरासरी अर्धा इंच रुंद व चार पांच इंच लांब लांकडाच्या पातळ पट्या असतात. त्यांस एका बाजूस **तांबडा** व एका बाजूस **पिंवळा** रंग दिलेला असतो. ताब्लांनीं दान घेतात व घूला पटावर चालवितात.

३७	३८	३९	४०	४१	४२	४३	४४	४५	४६	४७	४८
२५	२६	२७	२८	२९	३०	३१	३२	३३	३४	३५	३६
२४	२३	२२	२१	२०	१९	१८	१७	१६	१५	१४	१३
१	२	३	४	५	६	७	८	९	१०	११	१२

ताबूल फळाचा पट.

ताबूल फळाचा पट.—वर काढला आहे तसा असतो. तो जमिनीवर उभा ठेवून त्याच्या एकेका बाजूस एकेक खेळणारीण बसते. वरील आकृतींत **अ** व **ब** ह्या दोघी खेळणारणी कल्पून त्यांच्या बसावयाच्या जागेच्या ठिकाणीं **अ** व **ब** अशीं अक्षरें काढलीं आहेत.

आरंभीं पटावर घुला ठेवण्याचीं स्थानें.—खेळणारणींपैकीं एकजण **तांबड्या** घुला घेते व दुसरी **हिरव्या** घेते व प्रत्येकजण त्या आपल्या डाव्या हाताकडील पहिल्या रांगेंतील घरांत ठेविते. वरील पटांत **अ**स आपल्या घुला १ पासून १२ ह्या घरांत ठेविल्या पाहिजेत व **ब**स ४८ पासून ३७ ह्या घरांत ठेविल्या पाहिजेत.

दान.—ताब्लें टाकल्यावर त्यांपैकीं एका ताब्लाची तांबडी बाजू वर आली कीं **तीन,** दोन तांबड्या बाजू वर आल्या कीं **सहा,** तीन तांबड्या बाजू वर आल्या कीं **नऊ,** चाऱ्ही तांबड्या बाजू वर आल्या कीं **बारा,** व चाऱ्ही **पिंवळ्या** बाजू वर आल्या कीं **सहा** पडले असें समजावें.

ताबूल म्हणजे दोन ताबूल, आठ आणि बारा यांचीं अर्धें, लावितां येतात, म्हणजे ताब्लांतील एकानें एक घुल, व दुसऱ्यानें दुसरी घुल

चालवितां येते. याचप्रमाणें आठांच्या चार आणि चार या दोन अर्धांनीं, व बारांच्या सहा आणि सहा ह्या दोन अर्धांनीं दोन निरनिराळ्या वुला चालवितां येतात. आठ आणि बारा ह्यांच्या अर्धांस अनुक्रमें **चार**, **आठ** व **सहा**, **बारा** असें म्हणतात.

ताबूल **आठ** किंवा **बारा** हे दान पडल्यास, ह्या तिहींपैकीं कोणतेंहि दान पुनः न पडेपर्यंत फिरून दान घेतां येतें.

घुला उजवणें.—**ताबूल** पडल्याशिवाय घुला उजवत नाहींत. एका ताबूलांत दोन घुला उजवतात. जसें **अ**स ताबूल पडला तर तिची ११तील घुल १३त जाते, म्हणजे ११ व १२ ह्या दोन घरांतील घुला उजवल्या असें होतें. ह्याचप्रमाणें पुढेंहि प्रत्येक ताबूलास दोन दोन घुला उजवतात.

कधीं कधीं असें होतें कीं प्रतिपक्षानें आपल्या एक किंवा अधिक घुलांस त्या उजवण्यापूर्वीच मारल्यामुळेंच आपली एकच घुल उजवावयाची राहते. ही घुल ताबूल पडलें कीं त्याच्या अर्धानें उजवते, म्हणजे ती ज्या घरांत असेल त्याच्या पुढील घरांत जाते, व बाकी राहिलेल्या अर्धानें दुसरी घुल चालवितां येते.

घुलांची चाल.—घुला नेहमीं समोर पुढें पुढें चालतात. घुलांची चाल स्पष्टपणें ध्यानांत येण्यासाठीं वरील पटांतील घरांत आंकडे घातले आहेत, ते **अ**च्या घुलांची चाल दाखवितात, म्हणजे **अ**ची बारा घरांतील घुल १३, १४, १५ वगैरे घरांतून क्रमवार पुढें जाते, व तिच्या मागील सर्व घुलाहि आंकड्यांच्या अनुक्रमानें पुढें जातात. **अ**च्या घुला ज्या पद्धतीनें चालतात, त्याच पद्धतीनें **ब**च्याहि घुला चालावयाच्या हें उघडच आहे.

घुल मरणें.—एकीची घुल ज्या घरांत असेल, त्याच घरांत दुसरीची घुल, तिला पडलेल्या दानानें गेली कीं पहिलीची घुल मेली असें समजावें. मेलेल्या घुलांस खेळांतून काढून टाकावें लागतें.

घुला कुजणें.—एकीच्या सर्व घुला तिच्या मूळघरांच्या रांगेंतून बाहेर निघाल्या कीं दुसरीच्या ज्या घुला तिच्या मूळघरांच्या रांगेंत असतील, त्या कुजल्या असें समजावें. कुजलेल्या घुलांस खेळांतून काढून टाकावें लागतें.

घुला पिकणें.—घुला फिरत फिरत प्रतिपक्षांच्या घुलांच्या मूळघरांच्या रांगेंत गेल्या कीं त्या पिकल्या असें समजावें. घुला पिकणें त्या अनुक्रमानें एकेका घरांत एकेक याप्रमाणेंच पिकल्या पाहिजेत. उदाहरणार्थ, **अ**ची पहिली घुल ३७ ह्याच घरांत पिकावयाची. दुसरी घुल ३८ ह्या घरांत पिकावयाची, व पुढेंहि अनुक्रमानें पुढच्या एकेका घरांत घुला पिकत जावयाच्या.

पिकलेल्या घुलांची चाल.—पिकलेल्या घुला, त्या ज्या रांगेंत पिकल्या असतील, त्या रांगेंतून प्रथम बाहेर निघतात. नंतर त्या पटाच्या मधल्या दोन रांगांतच चालतात. उदाहरणार्थ, **अ**च्या पिकलेल्या घुला प्रथम ४८ ह्या घरापर्यंत चालावयाच्या, व पुढें २९ घरापासून आरंभ करून ३६ घरांतून १३ घरांत जाऊन तेथून २४ पर्यंत जावयाच्या. नंतर २९ घरापासून आरंभ करून पुनः वर सांगितल्याप्रमाणेंच चालावयाच्या. याप्रमाणें त्या एक सारख्या चालत रहावयाच्या.

ताबूल फळाचे नियम.

१. सर्व घुला उजवल्याशिवाय ताबुलानें उजवलेल्या घुला चालवितां येत नाहींत.

२. घुल उजवण्यापूर्वी जें जें दान पडतें तें सर्व फुकट जातें.

३. प्रतिपक्षाची एक तरी घुल उजवल्याशिवाय आपल्या घुला पिकवितां येत नाहींत.

४. आपल्या कांहीं घुला पिकल्या असून बाकींच्या घुला आपणांस पडलेल्या दानानें पिकत नसल्यास, त्या पिकेपर्यंत अथवा मरेपर्यंत मधल्या दोनच रांगांत चालतात.

५. आपल्या पिकलेल्या घुलाशिवायकरून बाकींच्या सर्व घुला मेल्या, म्हणजेच पिकलेल्या घुला चालवितां येतात.

६. पिकलेल्या घुला, एक मेली कीं दुसरी, दुसरी मेली कीं तिसरी, ह्याप्रमाणें एकेकट्याच चालतात. एक जिवंत असतां दुसरी चालत नाहीं.

खेळण्याची रीत.—प्रथम एकीनें ताबूल घेऊन, तें जमिनीवर आपटून, वर उडवून, दोन तीनदां झेलून, मग जमिनीवर टाकावें, व जें दान पडेल त्यानें आपली घुल चालवावी. तिच्या मागून दुसरीनें तिच्याचप्रमाणें ताबूल टाकून दान घ्यावें, व आपली घुल चालवावी. याप्रमाणें दोघींनींहि आळीपाळीनें खेळावें.

खेळतां खेळतां दुसरीच्या दोनहि घुला उजवण्यापूर्वी आपल्या सर्व घुला उजवल्या, अथवा दुसरीची एकहि घुल पिकण्यापूर्वी आपल्या सर्व घुला पिकल्या, तर दुसरीस आपल्या **बारा हारी** लागल्या असें समजावें.

दुसरीच्या घुला जर आपणाकडून कुजविल्या गेल्या, व तिच्या बाकींच्या घुला जर आपल्या न पिकलेल्या घुलांकडून मारल्या गेल्या, तर दुसरीस आपल्या **सहा हारी** लागल्या असें समजावें.

दुसरीस **बारा** अथवा **सहा हारी** जर लागल्या नाहींत, तर तिच्या सर्व घुला मारल्या गेल्या, कीं तिला एक हार लागली असें समजावें.

एकीस एक अथवा अधिक हारी लागल्या, कीं चालत असलेला डाव पुरा होतो.

आपल्या घुला माऱ्यांत न सांपडतां दुसरीच्या घुला मारतां येतील, अशा रीतीनें घुला चालविणें हीच काय ती ह्या खेळांत खुबी आहे; ती दोन चार डाव खेळल्यानें आपोआप साध्य होते.

सोंगट्या.

१—कवड्या.



कवड्या.

खेळणारणींची संख्या.—चार.

साहित्य*.—सोंगट्या, चौपट, व सहा किंवा सात कवड्या.

खेळणारणींची बसण्याची जागा.—प्रत्येक खेळणारिणीनें एकेका

---

* सोंगट्या व चौपट यांचे वर्णन पृष्ठ १८४ वर दिलें आहे.

सहा सहा कवड्यांनीं खेळण्याचा प्रघात फार आहे. ह्या वेळीं साही कवड्या पालथ्या पडल्या कीं **सहा** धरावे व साही कवड्या उताण्या पडल्या कीं **बारा** धरावे. बाकी दुसरा कांहीं फरक नाहीं.

निरनिराळ्या रंगाच्या चार चार सोंगट्या घ्याव्या, चौपट जमिनीवर ठेवावा, व एकेका पटाजवळ एकेका खेळणारणीनें बसावें. जिच्यापुढें जो पट येईल, तो तिचा पट झाला असें समजावें.

दान.—एक कवडी उताणी पडली, कीं **दहा**; दोन कवड्या उताण्या पडल्या कीं **दोन**; तीन कवड्या उताण्या पडल्या कीं **तीन**. चार कवड्या उताण्या पडल्या कीं **चार**; पांच कवड्या उताण्या पडल्या कीं **पंचवीस**; सहा कवड्या उताण्या पडल्या कीं **छत्तीस** *; सात कवड्या उताण्या पडल्या कीं **चौदा**; व सातहि कवड्या उपड्या पडल्या कीं सात.

वरील दानांपैकीं १०, २५ व ३६ ह्या तीन दानांत त्यांच्या संख्येशिवाय आणखीं एकेक पव (एक) धरण्यांत येतो, ह्मणजे एकाच सोंगटीस दहा हें सर्व दान दिल्यास ती अकरा घरें चालते, पंचवीस हें सर्व दान दिल्यास ती सव्वीस घरें चालते, व छत्तीस हें सर्व दान दिल्यास सदतीस घरें चालतें.

१०, २५, ३६, १४ व ७ ह्यांपैकीं एखादें दान पडलें असतां त्यांपैकीं कोणतेंहि दान पुनः न पडेपर्यंत फिरून घेतां येतें.

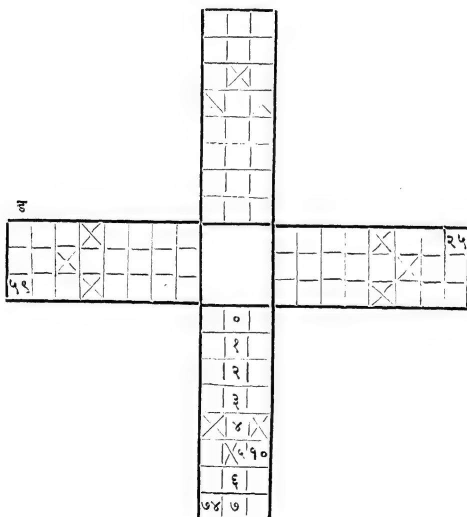
पवाचें दान (ज्यांत पव आहे असें दान) क्रमानें तीनदां पडल्यास तें सर्व फुकट जातें. पवाचें दान एकदां अगर दोनदां पडून, नंतर सात हें दान पडून पुन्हां पवाचें दान एकदां अगर दोनदां पडल्यास तें फुकट जात नाहीं. ह्या नियमाप्रमाणें एकदां सात पडले असूनहि, पुढें केव्हांहि पवाचें दान क्रमानें तीनदां पडल्यास, तें फुकट जावयाचें हें उघडच आहे. ह्याप्रमाणें पवाचें दान फुकट गेलें तरी त्याच खेपेस त्याच्या जोडीस जें दुसरें दान पडलें असतें, तें फुकट जात नाहीं.

---

* अशा सहा कवड्या उताण्या पडल्या कीं पुष्कळ ठिकाणीं ३० (तीस) हें दान धरण्याचा प्रघात आहे. ३६ हें दान फारच क्वचित् ठिकाणीं धरितात.

सोंगट्यांची चाल.—सोंगट्या नेहमीं उजव्या हाताकडे पुढें पुढें चालतात. खालील आकृतींत **अ, ब, क, ड,** ह्या चौघी खेळणारणी कल्पून त्यांपैकीं **अ**च्या सोंगट्या कशा चालावयाच्या तें अंक घालून दाखविलें आहे. ह्या अंकाच्या अनुक्रमानें **अ**च्या सोंगट्या चालावयाच्या. **अ**च्या सोंगट्या फिरत फिरत ७९ ह्या घरांत आल्यानंतर, पुढें ८, ७, ६ ह्या अनुक्रमानें चालून, शेवटीं तिच्या पटापलीकडील मोठ्या घरांत जावयाच्या. **अ**च्या सोंगट्या जशा चालतात तशाच बाकीच्यांच्याहि चालावयाच्या हें उघडच आहे.

पट.



एकेका दानानें एकेकच सोंगटी चालते. मात्र पवाच्या दानानें एक सोंगटी, व बाकी राहिलेल्या दानानें दुसरी सोंगटी, याप्रमाणें दोन सोंगट्या चालवितां येतात.

पारिभाषिक शब्द, व्याख्या वगैरे.

दान देणें.—पडलेल्या दानानें सोंगटी चालविणें.

सोंगटी मरणें.—आपणास पडलेल्या दानानें, आपली सोंगटी, दुसऱ्या कोणाचीहि सोंगटी ज्या घरांत असेल त्या घरांत गेली कीं, दुसरीची सोंगटी मेली असें समजावें.

तोड होणें.—आपणाकडून दुसरीची सोंगटी प्रथमच मारली गेली कीं, आपली तोड झाली असें समजावें.

सोंगटी लागणें.—खेळ सुरू केल्यावर सोंगटी चौपटावर येणें, तसेंच मेलेली सोंगटी पुनः खेळांत ह्मणजे चौपटावर येणें.

सोंगटी निजणें.—आपली सोंगटी फिरत फिरत आपल्या पटाच्या डाव्या रांगेंतील शेवटच्या घरांतून मधल्या घरांत गेली कीं ती निजली असें समजावें. निजलेली सोंगटी आडवी ठेविली पाहिजे.

सोंगटी पिकणें.—निजलेली सोंगटी पटाच्या पलीकडील मोठ्या घरांत गेली कीं, ती पिकली असें समजावें.

नियम.

१. एकीचें कवड्या टाकून दान दिल्यानंतर दुसरीनें कवड्या टाकाव्या.

२. पत्राचें दान पडल्याशिवाय सोंगटी लागत नाहीं. अर्थात् पत्राचें दान पडून एक तरी सोंगटी लागेपर्यंत पडलेलें सर्व दान फुकट जातें.

३. सोंगटी लागावयाची असून पत्राचें दान पडल्यास, त्यांतील पत्रानें सोंगटी लाविलीच पाहिजे.

४. पडलेल्या दानानें दुसरीची सोंगटी मरत असल्यास ती मारणें, अगर न मारणें हें आपल्या मर्जीवर आहे.

५. कटावरील सोंगटी मरत नाहीं.

६. खेळणारिणीस वाटेल त्या कटावर वाटेल तितक्या सोंगट्या ठेवितां येतात.

७. एका कटावर एकीची सोंगटी, अगर सोंगट्या असतां दुसरीस त्या कटावर आपली सोंगटी नेतां येत नाहीं.

८. कटाशिवाय दुसऱ्या कोणत्याहि घरांत कोणासच दोन सोंगट्या आणतां येत नाहींत.

(अ) सोंगट्या निजल्यानंतर मात्र त्यांस वरील नियम लागू नाहीं. ह्मणजे निजलेल्या दोन अथवा अधिक सोंगट्या एका घरांत आणतां येतात; व निजलेली सोंगटी अथवा सोंगट्या ज्या घरांत असतात, त्या घरांत न निजलेली एक सोंगटी ठेवतां येते.

९. खेळणारणीची तोड झाल्याशिवाय तिला तिच्या सोंगट्या तिच्या पटाच्या डाव्या रांगेंतील कटापुढें नेतां येत नाहींत.

१०. पडलेलें दान कोणत्याच रीतीनें देण्यास मार्ग नसल्यास तें फुकट जातें.

खेळण्याची रीत.—प्रथम कोणीतरी एका खेळणारणीनें खेळावें, ह्मणजे कवड्या टाकाव्या व सोंगटी लावावयाचें दान पडल्यास सोंगटी लावून दान द्यावें. नंतर प्रथम खेळणारणीच्या उजव्या हाताकडे जी खेळणारीण असेल, तिनें खेळावें, व पुढेंहि याचप्रमाणें खेळत जावें.

सोंगट्या होतां होईल तों कटावर ठेवण्याचा यत्न करावा. कारण कटावरील सोंगट्या मरत नाहींत.

एकाहून अधिक सोंगट्या लागल्यानंतर सोंगट्या चालविण्याचें सर्व धोरण **तोड** करण्याकडे असावें. **तोड** होण्याचा संभव नसतां व दुसऱ्या रीतीनें सोंगट्या चालविण्यास मार्ग असतां विनाकारण सोंगट्या पुढें पुढें चालवूं नयेत. तोड करण्याकडे लक्ष न देतां सोंगट्या पुढें चालविल्यास प्रसंगीं त्या आपल्या पटाच्या डाव्या रांगेंतील कटावर येऊन अडून राहण्याचा संभव असतो. आपल्या सर्वच सोंगट्या अशा रीतीनें अडून राहिल्यास त्यांस चालविण्यास मार्ग न राहून आपणावर तिघीहि खेळणारिणींच्या **बिन तोडी** हारी होतील हें उघडच आहे.

आपली **तोड** करीत असतां दुसरीची **तोड** न होऊं देण्याविषयीं सावध असावें.

तोड झाल्यानंतर अगोदर आपल्या सोंगट्यांस होतां होईल तों आपल्या पटाच्या डाव्या रांगेंतील कटावर आणून ठेवण्याचा यत्न करावा. कारण तेथें एकदां सोंगटी आल्यावर ती मरण्याचा फारसा संभव नसतो. तोड होण्यापूर्वींहि सवड असल्यास एखादी दुसरी सोंगटी तशी आणून ठेवल्यास हरकत नाहीं.

वर सांगितल्याप्रमाणें एक दोन सोंगट्या आणून ठेवल्यानंतर व अनुकूल डाव पडल्यास त्यांच्या पूर्वींहि सोंगट्या पिकवाव्या.

एकीच्या चारहि सोंगट्या पिकल्या कीं, तिच्या उजव्या हाताकडे जी खेळणारीण असेल तिला तिची **हार लागली** असें समजावें.

एखादीच्या चारहि सोंगट्या पिकल्या कीं, मग चालत असलेला डाव संपेपर्यंत तिला खेळांतून निघावें लागतें.

तिघी खेळणारणींच्या सर्व सोंगट्या पिकल्या कीं खेळ पुरा होतो.

एखादीची एकहि सोंगटी पिकण्यापूर्वी तिला दुसरीची हार लागली कीं तिला तिची **बिन तोडी हार** लागली असें समजावें. बिन तोडी हार लागणें हा या खेळांत मोठा अपजयच मानिला आहे*.

* कवड्यानें पुरुष देखील खेळतात.

ह्यावरील खेळांत **पव बाजू** ह्मणून एक प्रकार आहे. ह्या पव बाजूंत दोनच पटावरून खेळतात. ह्या खेळांत पाहिजे तितके भिडू घेतां येतात. मात्र जितके एका खेळणारणीनें भिडू घेतले असतील तितकेच भिडू दुसऱ्या खेळणारणीनें घेतले पाहिजेत. जर एखादा भिडू कमी असला तर त्याबद्दल कोणीतरी एकीनें हात टाकावा. ह्या बाजूंत आपापल्या पटाच्या डाव्या रांगेंतील कटाच्या खालीं सोंगट्या आल्या कीं त्या **तोड** होई-पर्यंत मरत नाहींत. **तोड** करावयाची ह्मटली ह्मणजे ती अशी कीं, एका पक्षाकडच्या सर्व सोंगट्या लागून झाल्यावर एक पवाचें दान पडून **फर्जित** जावा लागतो, ह्मणजे हें पवाचें दान हिशेबांत न धरितां त्याचा **पव** फुकट जातो; मात्र त्याचें जें दान पडलें असेल तें द्यावें लागतें. ज्या हाताला **फर्जित** जातो त्या हाताला **तोड** होत नाहीं. **तोड** होण्यास दुसऱ्या पक्षाची निदान एक तरी सोंगटी लागली पाहिजे व ती **मोकळी** ह्मणजे पटावरील कोणत्याही कटावर असतां कामा नये. सर्व सोंगट्या लागल्याशिवाय **फर्जित** जात नाहीं. **फर्जित** गेल्यावर एकीने पवाचें दान घेऊन दुसऱ्या पक्षाच्या सोंगटीच्या पाठीमागें आपली सोंगटी नेऊन ठेविली ह्मणजे सोंगटी **पवानें** धरली असें होतें. मग दुसरीनें **पवाचें** दान घेतलें तरच **तोड** होते ह्मणजे सोंगटी मरते. बाकीचा खेळ वरच्याप्रमाणेंच.

ओकाबोकी.

खेळणारणींची संख्या.—चार.

साहित्य.—सोंगट्या व सात कवड्या.

ह्या खेळांत तांबड्या सोंगटीस **घोडा**, काळ्या सोंगटीस **हत्ती**, पिंवळ्या सोंगटीस **गाय**, व हिरवीस **गाढव***, असें ह्मणतात.

दान.—पहिल्या प्रकारांत सांगितल्याप्रमाणेंच.

ह्या खेळांत **पंचवीस**, **दहा**, **चार**, व **तीन** ह्या चारच दानांचा उपयोग होतो. बाकीच्या दानांचा कांहींच उपयोग होत नाहीं.

खेळण्याची रीत.—प्रारंभीं खेळणारणींनीं आपल्या समोर एके ठिकाणीं सर्व सोंगट्या ठेवाव्या. नंतर खेळण्यास सुरवात करावी.

खेळणारणींस पंचवीस हें दान पडलें ह्मणजे एक हत्ती मिळतो, दहा पडलें ह्मणजे घोडा मिळतो, चार पडलें ह्मणजे गाय मिळते, व तीन पडलें ह्मणजे गाढव मिळतो. खेळणारणींस ह्याशिवाय दुसरें कोणतेंहि दान पडलें तरी कांहीं मिळत नाहीं.

खेळतां खेळतां मधील सर्व **हत्ती**, **घोडे**, **गाई**, किंवा **गाढव** खेळणारणींनीं जिंकल्यावर जर एखादीस त्यांपैकीं ज्या जातीच्या सोंगट्या आल्या असतील, त्या जातीची सोंगटी मिळण्याचें दान पडलें, तर तिनें त्या जातीची सोंगटी तिच्याजवळ असल्यास ती **ओकली पाहिजे**. ह्मणजे मधील सोंगट्यांत ठेविली पाहिजे. उदाहरणार्थ, एकीस दोन हत्ती, एकीस एक हत्ती, व एकीस एक हत्ती आला असून जर जिला दोन हत्ती आले असतील तिला पंचवीस हें दान पडलें, तर तिनें आपल्या जवळचा एक हत्ती **ओकला पाहिजे**. ह्मणजे **कोट** होण्यापूर्वी कोणाजवळ कितीही सोंगट्या असल्या तरी त्या सगळ्या ओकल्या पाहिजेत.

---

* कित्येक ठिकाणीं हिरव्या सोंगटीस **बकरी** असें ह्मणतात.

एकीकडेसच एका जातीच्या चारी सोंगट्या आल्या असून जर तिला त्या चारी सोंगट्याच्या जातीची सोंगटी मिळण्याचें दान पडलें, तर तिला सोंगटी 'ओकावी लागत नाहीं. एकाच जातीच्या चारी सोंगट्या एकीकडे आल्या, कीं तिनें **कोट*** **बांधला** असें ह्मणतात.

वर सांगितल्याप्रमाणें खेळ चालला असतां, मधील सर्व सोंगट्या संपल्या, ह्मणजे त्या खेळणारणींकडून मिळविल्या गेल्या, कीं खेळ पुरा होतो.

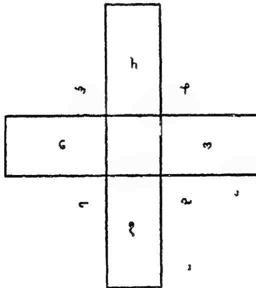
उडत पगडा.

खेळणारणींची संख्या.—दोन.

साहित्य.—सोंगट्या, चौपट, सात कवड्या.

ह्या खेळांत चौपटाचे चार पट तीं चार घरें, व चौपट जमिनीवर ठेवल्यानंतर दोन दोन पटांमध्यें जो जमिनीचा एकेक भाग येतो, तें एकेक घर मिळून एकंदर आठ घरें धरितात. पटांवरील घरांचा उपयोग ह्या खेळांत कांहींच नसतो.

सोंगट्यांची चाल.—पहिल्या प्रकाराप्रमाणेंच ह्या खेळांतहि सोंगट्या नेहमीं उजव्या हाताकडे पुढें पुढें चालतात.



दान.—पहिल्या प्रकारांत सांगितल्याप्रमाणेंच.

खेळण्याची रीत.—समोरासमोरील दोन पटांच्या दोन बाजूंस

* कोठें कोठें **बुरूज बांधला** असेंहि ह्मणण्याचा प्रघात आहे.

दोघींहि खेळणारणींनीं बसावें, व प्रत्येकीनें एकेका रंगाच्या चार चार सोंगट्या घ्याव्या. जी ज्या पटाच्या समोर बसली असेल, तो तिचा पट असें समजावें.

नंतर एकीनें कवड्या टाकून दान घ्यावें व सोंगटी चालवावी. नंतर दुसरीनें दान घेऊन सोंगटी चालवावी याप्रमाणें दोघींनीहि आळीपाळीनें खेळावें.

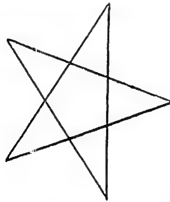
एकीची सोंगटी, दुसरीची सोंगटी ज्या घरांत असेल, त्या घरांत गेली, कीं दुसरीची सोंगटी मेली, असें समजावें. मेलेल्या सोंगटीस चालत असलेला डाव संपेपर्यंत खेळांतून काढून टाकावें लागतें.

सोंगट्या चालतां चालतां सर्व घरें फिरून पहिल्या घरांत (खेळणारणीच्या पटावर) आल्या कीं त्या पुनः पहिल्याप्रमाणेंच चालतात. याप्रमाणें सोंगट्या एक सारख्या फिरत रहातात.

वर सांगितल्याप्रमाणें खेळत असतां एकीच्या चारी सोंगट्या मेल्या कीं, दुसरीचा तिच्यावर डाव झाला असें समजावें.

देखत भुल.

हें एक कोडें आहे. त्याची आकृति खालीं दिल्याप्रमाणें असते :—



देखत भुली कागदावर अगर पाटीवर काढतात.

देखत भुल काढल्यानंतर एक मुलगी दहा बारीक खडे अथवा दाणे घेते व दुसरीस सांगते—

"ह्या खड्यांपैकीं नऊ खडे, देखत भुलीच्या कोणत्याहि एक एका सांध्यापासून आरंभ करून त्यापासून सरळ रेषेंत असणाऱ्या तिसऱ्या

सांध्यावर एक, याप्रमाणें नऊ सांध्यावर ठेवावे. मात्र खडे ठेवीत असतां ज्या सांध्यावर पूर्वीच खडा ठेविला असेल, त्या साध्यापासून खडा ठेवण्यासाठीं मोजण्यास आरंभ करतां कामा नये."

नंतर दुसरीनें सांगितल्याप्रमाणें खडे ठेविले पाहिजेत. ते तिला ठेवितां आले तर तिनें कोडें सोडविलें, व ठेवितां न आले तर अर्थात् ती हरली. मग पहिलीनें तिला खडे कसे ठेवावयाचे तें दाखविलें पाहिजे.

हें कोडें एखाद्या मुलीनें दुसऱ्या मुलीस घातलें असतां तिला तें सोडवितां न येऊन वाईट वाटूं नये अशी आमची मनापासून इच्छा असल्यामुळें हें कोडें कसें सोडवावें तें पुढें सांगितलें आहे.

प्रथम कोणत्यातरी एका सांध्यापासून आरंभ करून त्यापासून सरळ रेषेंत असणाऱ्या कोणत्याहि तिसऱ्या सांध्यावर खडा ठेवावा. नंतर हा पहिला खडा ठेवण्यासाठीं ज्या सांध्यापासून मोजण्यास आरंभ केला असेल, त्या सांध्यावर खडा ठेवितां येईल, ह्मणजे तो सांधा ज्या सांध्यापासून तिसरा असेल, त्या सांध्यापासून मोजण्यास आरंभ करावा, व याचक्रमानें पुढेंहि खडे ठेवित जावें, ह्मणजे सांगितलेल्या अटीवर नऊ सांध्यावर नऊ खडे ठेविले जाऊन कोडें सोडविलें जाईल.



खेळासंबंधीं पारिभाषिक शब्द*.

अट्टीनें = जमिनीस आंगठा टेंकून.

उजवणें = सुटणें.

कट = खेळावयाच्या पटांत ज्या घरांत दोन सरळ रेघा एकमेकींस उभ्या आडव्या छेदतात तें घर.

कावड = दंड.

कुजणें = नियमा विरुद्ध वागल्यामुळें खेळांतून निघणें.

कोलणें = विटी गल्लीवर आडवी ठेवून ती दांडूनें फेंकणें.

खुंट = दोन टोंकाचे दोन खेळणारे (**खो खो कारस्कान्या**).

गट्टा = फेंकावयाची मोठी कवडी, काजूची बी, अगर अंब्याची कोय.

गडी = खेळणारा.

गल्ली = जमिनीस पाडलेली लहान खांच.

गिल्ली = विटी (विटी-दांडू).

गुलकवणें = हातांत घोळून जमिनीवर टाकणें.

चकणें = पुष्कळ खेळणारांपैकीं एकावर राज्य देणें.

चंपा = ठिक्रीवर पायांचा पंजा सरळ मारणें.

चुकणें = फेंकणें (मोठ्या).

चोर = डाव देणारा.

जळणें = नियमा विरुद्ध वागल्यामुळें खेळांतून निघणें.

टिपणें = शिवणें.

तोबा = उपरण्याचीं किंवा धोतराची दोन टोंकें एकत्र करून त्यास पीळ देऊन केलेला कोडगा.

---

* सर्व खेळास साधारण असे शब्द, व खेळाचें वर्णन वाचीत असतां जे शब्द न समजण्याचा संभव आहे, असेच शब्द येथें दिले आहेत. ज्या त्या खेळास लागू असणारे शब्द ज्या त्या खेळांत दिले आहेत.

पई = खेळण्याच्या जागेंत ज्या अंतरावरून गोटी अथवा कवडी फेंकून खेळास सुरवात करावयाची, तें ठिकाण दाखविण्यासाठीं केलेली खूण.

पट = उपडी.

भोग्या = राज्य देणाराचे डोळे धरणारी.

मरणें = खेळांतून निघणें.

मिरी = ज्याची पाळी पहिली असेल तो.

राज्य देणें = डाव देणें.

सुटणें = डाव न येणें.

हुकणें = खेळावयास चुकणें.



परिशिष्ट.

(हे सिद्धांत दाते यांच्या पुस्तकांतून घेतले आहेत.)

संक्षिप्त रीतींत लिहिलेले सिद्धांत व त्यांच्या उत्तरांची समजूत.

बारीक.

८		रा						
७	उं	प्या						
६			घो	घो	प्या			
५	ह							
४	रा			घो				
३	उं		प्या	प्या	ह	घो		
२							ह	
१	ह							
	१	२	३	४	५	६	७	८

जाडा.

जाड्यानें प्रथम खेळून चार डावांत मात.

वर दिलेल्या पटाखालीं जे अंक आहेत ते पटाचे अनुक्रमांक असून डावे बाजूचे अंक पटाच्या पट्टीचे घराचे अनुक्रमांक आहेत असें समजावें.

आतां सिद्धांत नंबर ४२ पहा. यांत ४२ हा सिद्धांताचा अनुक्रम नंबर आहे. याचे खालीं जी रेघ आहे तेथपासून खालीं दुसरे रेघेपर्यंत जाड्या बाजूची बुद्धिबळें असून त्या

रेघेखालीं दुसरे रेघेपर्यंत बारिक बाजूचीं बुद्धिबळें आहेत व त्याखालीं जे अधिक चिन्ह आहे, त्याचे डावे बाजूचा अंक जाड्या बाजूच्या बुद्धिबळाच्या एकूणातीबद्दल असून उजवे बाजूचा अंक बारिक बाजूचे बुद्धिबळांच्या एकूणातीबद्दल आहे असें समजावें.

ह्या सिद्धांतांत पहिलें बुद्धिबळ "११ ह" यांत पहिला अंक १ पट्टीबद्दल असून दुसरा अंक १ घराबद्दल आहे. त्या दुसऱ्या अंकापुढें "ह" आहे तो हत्तीबद्दल लिहिला आहे. ह्यावरून पहिल्या पट्टीचे पहिले घरीं हत्ती आहे असें समजावें. याचप्रमाणें इतर बुद्धिबळें वर दिलेल्या पटावर मांडलेलीं आहेत. ही सिद्धांत मांडण्याची रीति झाली. याप्रमाणें एकंदर सिद्धांत लिहिले आहेत. या रीतींत व उत्तरें लिहिण्याचे रीतींत थोडासा फरक आहे ह्मणून ती स्पष्ट रीतीनें खालीं दिली आहे.

उत्तराची रीति.—जाड्या बाजूची चाल लिहून त्याखालीं रेघ काढून बारीक बाजूची चाल दिली आहे. वर दिलेल्या सिद्धांताचें उत्तर पहा. त्यांत जाड्या बाजूची पहिली चाल "ह/२ १२," त्यावर बारीक बाजूची चाल "घो ३४," जाड्या बाजूची दुसरी चाल "ह २१," त्यावर बारीक बाजूची दुसरी चाल "घो २२," इत्यादि, याप्रमाणें खेळून मात होते. आतां प्रथम चालींत "ह" खालीं जो अंक २ आहे, त्यावरून दुसरा हत्ती खेळणें असें समजावें. सारखीं बुद्धिबळें एकाच पट्टींत असल्यास घराचे अनुक्रमावरून व निरनिराळ्या पट्टींत असल्यास पट्टीचे अनुक्रमावरून पहिले किंवा दुसरे ओळखतां येतें. ह्या सिद्धांतांत एक हत्ती पहिले पट्टीचे पहिले घरीं आहे आणि एक हत्ती सातवे पट्टीचे दुसरे घरीं आहे. ह्यावरून वर सांगितल्याप्रमाणें पहिले पट्टीचे पहिले घरीं असणारा हत्ती पहिला असून सातवे पट्टीचे दुसरे घरीं असणारा हत्ती दुसरा आहे हें उघड आहे. ह्या सिद्धांतांत दुसरा हत्ती प्रथम खेळावयाचा आहे यासाठीं दुसरा समजण्याकरितां "ह" चे खालीं अंक २ लिहिला आहे. याचप्रमाणें जरूर त्या प्रसंगीं पहिलें व दुसरें बुद्धिबळ समजण्याकरितां त्या त्या बुद्धिबळाखालीं अंक घातले आहेत.

ह्या परिशिष्टांत जे सिद्धांत दिले आहेत त्यांत जाड्या बाजूनें प्रथम खेळून बारीक बाजूवर डाव करावयाचे आहेत.



दोन डावांत होणारे मातेचे डाव.

१	२	३	४	५	६	७	८
३५ व	११ रा	३६ प्या	३२ रा	२१ ह	२५ ह	१६ ह	३१ उं
४३ घो	१२ प्या	४५ प्या	३४ प्या	२५ घो	३१ ह	२५ प्या	४४ प्या
६६ प्या	२२ प्या	४७ ह	४२ घो	३४ प्या	४७ उं	४४ प्या	५२ व
८४ रा	२५ घो	६७ व	५५ ह	५१ रा	५१ रा	५७ रा	५८ रा
१८ ह	५३ उं	७१ रा	७५ व	५६ प्या	७१ ह	६४ उं	६८ घो
२४ प्या	३८ उं	३८ रा	४४ रा	५७ ह	८५ घो	६५ उं	७२ प्या
४६ उं	४७ प्या	५५ उं	४६ घो	२६ उं	४५ रा	२१ घो	२३ व
७६ उं	४८ रा	६८ व	५७ उं	३५ प्या	५२ प्या	२७ रा	२४ प्या
८६ रा	५६ प्या	८७ प्या	६३ व	३६ रा	६१ उं	४५ प्या	६५ रा
८७ प्या	६८ घो	८८ ह	६५ प्या	४६ प्या	७२ प्या	८१ उं	७३ प्या
४+६	५+५	५+५	५+५	६+४	६+४	६+४	६+४

दोन डावांत होणारे मातेचे डाव.

९	१०	११	१२	१३	१४	१५	१६
१२ उं	३१ ह	३३ व	११ रा	१२ रा	१४ प्या	१२ उं	३२ ह
१४ प्या	५१ ह	३८ ह	१४ घो	३८ घो	२१ रा	२८ उं	४३ घो
२२ प्या	५७ रा	५५ घो	२१ रा	४६ घो	४४ घो	३२ प्या	५१ व
४१ ह	६३ प्या	६३ प्या	२२ प्या	५१ ह	४६ उं	३७ ह	५३ प्या
५१ उं	३५ घो	६५ रा	२५ घो	५७ ह	५८ घो	४२ व	५८ घो
६३ प्या	३६ प्या	११ उं	१७ प्या	१६ रा	६३ ह	४४ ह	७१ उं
८८ रा	४४ प्या	१४ ह	१८ रा	६३ घो	७२ उं	७५ प्या	७३ ह
२३ घो	४५ रा	४५ रा	२४ व	७५ घो	११ उं	८१ रा	७५ प्या
३४ रा	५५ प्या	४६ प्या	२७ प्या	७७ ह	२२ प्या	४५ घो	८१ रा
३५ प्या	६४ ह	७३ व	२८ घो	८६ प्या	४५ रा	५३ घो	४५ उं
८+३	६६ ह	८३ घो	३६ ह	८७ ह	४७ प्या	५५ रा	५४ रा
	४+७	४+७	५+६	५+६	७+४	८+३	९+२

तीन डावांत होणारे मातेचे डाव.

१७	१८	१९	२०	२१	२२	२३	२४
२३ उं	१५ व	१२ व	१८ व	१७ उं	११ व	२१ ह	१२ व
२७ ह	३५ घो	३२ प्या	४५ ह	१८ रा	२१ घो	३१ रा	१४ प्या
३२ प्या	४४ प्या	४१ ह	५२ उं	३३ ह	२२ ह	३३ ह	१५ प्या
३५ उं	५१ ह	४६ उं	५३ घो	३७ ह	२८ रा	४२ प्या	२५ प्या
५२ घो	५२ उं	५३ प्या	६२ प्या	४२ घो	४२ प्या	४७ उं	४४ रा
६४ घो	५४ घो	५६ उं	६४ घो	४८ घो	४५ प्या	५५ प्या	४७ प्या
७२ रा	७५ उं	५७ ह	६६ प्या	६५ उं	५१ उं	६४ प्या	५१ उं
७४ प्या	८३ प्या	६२ रा	७३ प्या	७४ प्या	५२ उं	६५ घो	५६ प्या
८३ प्या	८७ रा	८५ घो	८२ रा	८२ प्या	६३ प्या	८३ प्या	६५ प्या
१५ प्या	१२ घो	१३ घो	१७ घो	४१ घो	८५ ह	८५ घो	७२ घो
३६ प्या	१६ प्या	१८ उं	२६ ह	४५ प्या	१५ ह	३४ प्या	२६ प्या
५४ रा	१८ ह	२१ घो	२८ घो	५३ प्या	१६ उं	४१ प्या	२७ प्या
५५ ह	२८ उं	५४ रा	३४ प्या	५४ प्या	२७ घो	४६ प्या	४३ प्या
६६ प्या	४५ रा	५८ ह	३७ ह	५५ घो	३३ उं	५४ रा	४६ रा
७६ प्या	४७ प्या	६६ उं	५४ रा	८४ प्या	३५ रा	६६ प्या	४८ उं
८४ प्या	६१ उं	७६ ह	७४ प्या	८६ उं	३७ घो	७२ घो	६१ घो
८८ घो	६५ घो	८४ प्या	८३ उं	८८ घो	४६ प्या	८४ प्या	६६ प्या
९+८	९+८	९+८	९+८	९+८	१०+७	१०+७	१०+७

२५	२६	२७	२८	२९	३०	३१	३२
१५ प्या	११ उं	१८ व	१४ प्या	११ रा	१३ व	४३ प्या	१६ ह
३२ ह	२३ प्या	२५ प्या	२१ रा	३७ ह	१८ घो	४५ घो	२२ रा
४४ घो	२४ प्या	२७ रा	२४ उं	४३ ह	२४ उं	४७ व	३१ उं
५१ उं	२७ रा	३२ प्या	३२ प्या	५२ उं	३१ ह	५२ रा	४३ उं
५३ रा	३५ प्या	३४ प्या	३४ घो	५४ घो	३६ घो	५४ घो	४८ घो
५८ उं	४२ घो	३७ घो	४३ प्या	६७ घो	३७ रा	६५ प्या	५२ प्या
६५ प्या	४३ घो	४३ प्या	६४ व	७२ व	४७ उं	६६ प्या	५३ प्या
७६ ह	५५ ह	५४ घो	८३ घो	८२ उं	५२ प्या	७३ प्या	६४ घो
७८ व	७३ प्या	७२ प्या	१८ उं	१३ प्या	१४ प्या	८२ प्या	८४ प्या
८३ प्या	८४ प्या	७६ उं	२७ घो	१७ घो	२५ प्या	१३ प्या	२३ प्या
३४ उं	८७ उं	८६ उं	४५ रा	२५ प्या	२६ प्या	२१ घो	२४ प्या
३७ प्या	१२ प्या	२६ प्या	४६ प्या	४४ प्या	३५ उं	५५ रा	४१ उं
४७ ह	३३ ह	३५ प्या	४७ ह	५६ रा	४५ रा	५८ ह	४६ उं
५५ रा	४४ रा	५५ रा	५७ घो	६५ उं	४६ प्या	६७ प्या	५५ र
६६ घो	४५ प्या	५६ प्या	६५ प्या	६८ व	५३ घो	८४ उं	५८ घो
७७ प्या	७४ प्या	६२ व	६८ ह	७६ ह	५४ प्या	[illegible]५ प्या	७७ प्या
८४ प्यी	८६ प्या	७३ प्या	८४ प्या	८७ प्या	५५ प्या	८७ व	८१ ह
१०+७	११+६	११+६	८७ व	८८ ह	७६ घो	८८ ह	८५ घो
			८+१०	८+१०	८+१०	९+९	९+९

चौर डावांत होणारे मातेचे डाव.

३३	३४	३५	३६	३७	३८	३९	४०
१५ घो	११ ह	२८ ह	११ रा	१४ उं	३४ प्या	१४ ह	१६ प्या
१६ प्या	३१ ह	४४ प्या	१४ प्या	२२ व	३७ घो	३४ उं	२२ व
६४ ह	४३ घो	५५ प्या	१५ व	२५ घो	५२ उं	४२ प्या	२७ उं
७२ प्या	४४ घो	६४ ह	४५ घो	३४ प्या	६४ उं	४४ घो	३२ प्या
७३ उं	५२ प्या	६६ घो	४६ घो	५४ घो	६८ ह	५१ रा	३४ ह
७४ व	७२ व	७३ प्या	५१ उं	६४ उं	७३ प्या	६६ ह	३६ प्या
८१ रा	८१ रा	८२ रा	५३ प्या	६५ प्या	७५ ह	८२ उं	५१ उं
८३ प्या	८२ प्या	८३ उं	६७ उं	७४ रा	८५ रा	८६ घो	५२ रा
१७ प्या	१८ ह	१४ प्या	१७ उं	१५ व	१३ प्या	१२ घो	१३ घो
१८ रा	२७ उं	३४ प्या	२१ घो	२३ घो	१४ व	१५ उं	१४ उं
२७ प्या	२८ रा	६५ उं	३२ प्या	२७ प्या	१६ उं	३५ प्या	१७ उं
३७ ह	६७ प्या	६७ ह	४३ प्या	२८ ह	२४ प्या	४८ घो	२८ रा
४४ उं	७७ व	७५ रा	५५ रा	३५ प्या	३१ उं	५४ रा	३५ ह
४६ घो	७८ ह	७६ प्या	६५ घो	३८ रा	५३ प्या	५८ ह	३८ ह
५३ व	८४ घो	८५ ह	८४ प्या	४७ ह	५४ रा	६३ उं	५३ प्या
५७ घो	८६ प्या	८६ प्या	८७ उं	७५ प्या	६२ घो	८८ ह	५७ प्या
८+८	८+८	८+८	८+८	८+८	८+८	८+८	८+८

४१	४२	४३	४४	४५	४६	४७	४८
२६ व	११ ह	१३ ह	१६ ह	१५ उं	१२ ह	२५ रा	३५ प्या
३३ रा	१७ उं	३३ उं	२४ प्या	१६ प्या	१३ रा	२६ प्या	४३ प्या
४३ प्या	२७ प्या	५१ रा	४१ उं	२२ रा	२१ ह	३४ प्या	४६ घो
४६ उं	२८ रा	५२ प्या	५१ उं	३१ घो	३३ प्या	४२ प्या	५२ प्या
५८ घो	३६ घो	५७ घो	५८ रा	३५ प्या	३६ प्या	४३ घो	६३ उं
६६ घो	४३ प्या	७२ प्या	६३ प्या	३८ उं	४६ घो	४६ प्या	६५ ह
७२ प्या	४४ घो	७६ व	६४ प्या	६४ प्या	६३ उं	५४ उं	६७ ह
८४ प्या	७२ ह	७८ ह	६५ घो	६५ ह	६८ उं	६२ घो	८३ रा
१४ प्या	१३ उं	१५ ह	७५ प्या	८३ ह	८३ प्या	८४ प्या	८४ घो
३८ उं	१४ रा	३४ व	२३ प्या	२३ प्या	१५ रा	२७ प्या	१८ उं
५३ प्या	१५ ह	३७ प्या	३४ प्या	३२ प्या	१६ प्या	३८ उं	३२ ह
५४ ह	३३ प्या	४६ प्या	३७ प्या	३६ प्या	३८ उं	४४ रा	३६ प्या
५६ रा	४६ घो	५३ रा	४२ प्या	४१ रा	४३ प्या	४७ प्या	५६ रा
६४ प्या	५३ ह	५४ प्या	४५ रा	५४ उं	४४ प्या	५६ प्या	७८ घो
६७ प्या	५६ प्या	६४ प्या	५४ घो	५८ ह	५६ व	८५ प्या	८६ प्या
८८ व	६३ घो	७४ उं	७१ घो	७८ ह	६६ प्या	८७ प्या	८७ प्या
८+८	८+८	८+८	९+७	९+७	९+७	९+७	९+७

दोन डावांत होणाऱ्या मातेच्या डावांचीं उत्तरें.

१	२	३	४	५	६	७	८
घो ५५	उं ७५	ह ४८	व ५३	ह ३७	उं ६५	रा ४८	व ५५
९	१०	११	१२	१३	१४	१५	१६
ह ४४	ह ५५	व ४३	घो २६	ह ११	घो ५२	व ६२	व ६१

तीन डावांत होणाऱ्या मातेच्या डावांचीं उत्तरें.

१७	१८	१९	२०	२१	२२	२३	२४
ह ५७	घो ५६	उं ४७	व २७	ह ४३	ह २७	ह २४	व ४२
२५	२६	२७	२८	२९	३०	३१	३२
घो ३६	घो ३४	उं ८७	व ४४	उं ८६	ह ५१	व २५	घो ७६

चार डावांत होणाऱ्या मातेच्या डावांचीं उत्तरें.

३३	३४	३५	३६	३७	३८	३९	४०
ह ६८	व २७	घो ८७	उं ८४	व ८८	उं ५५	घो ३६	व ८८
घो ३८	रा २७	ह ८७	घो ८४	ह ४८	घो ८३	ह ६८	रा ३७
ह ३८	ह २१	ह ६५	व ५१	व ५५	उं ३३	ह ४६	व ३८
घो ३८	रा १७	प्या ६५	रा ४६	प्या ६४	प्या ३३	उं ८१	रा २६
व ३८	घो ३६	ह ७८	व ७३	व ३७	ह ४५	उं ४५	व ४८
ह ३८	रा १६	ह ७७	रा ३५	व ३७	व ४१	रा ४३	रा २५
प्या २७	घो ३५	ह ७७	व ३७	घो १७	ह ५८	उं ४४	ह २४
मात.	मात.	मात.	मात.	मात.	मात.	मात.	मात.

चार डावांत होणाऱ्या मातेच्या डावांचीं उत्तरें.

४१	४२	४३	४४	४५	४६	४७	४८
घो ७७	ह १२	घो ६५	उं ७३	ह ६८	ह ६२	उं ८७	घो ३८
रा ६६	घो ३४	उं ६५	प्या ६३	ह ३८	प्या ४२	प्या ५५	ह ३५
उं ५५	ह २१	व ७३	ह ५६	ह ५३	उं ४५	घो ५१	उं ४५
रा ५५	घो २२	प्या ६३	रा ५६	ह ७१	व ४५	प्या ५४	ह ४५
व ३५	ह १३	उं ५५	घो ५७	ह ५४	ह ६५	घो ४३	ह ६६
रा ६६	रा १३	ह १३	कांहीं	ह ४८	व ६५	प्या ४३	रा ५५
व ७५	ह ११	ह ७३	प्या ६५	ह ४८	घो ३४	घो ६३	घो ६३
मात.	मात.	मात.	मात.	मात.	मात.	मात.	मात.